

CD-ACTION

NR 01/2022 (329)
OD 14.12.2021 DO 10.01.2022
CENA: 14,99 zł W TYM 8% VAT

JUŻ GRALIŚMY ELDEN RING

NADZIEJE 2022

GRY, NA KTÓRE CZEKAMY

JUŻ GRALIŚMY

- ✧ ELEX II
- ✧ DARKEST DUNGEON II

PUBLICYSTYKA

- ✧ TOMB RAIDER
- ✧ CRASH BANDICOOT

RECENZJE

- ✧ GTA: THE TRILOGY
THE DEFINITIVE EDITION
- ✧ CALL OF DUTY
VANGUARD
- ✧ BATTLEFIELD 2042
- ✧ JURASSIC WORLD
EVOLUTION 2

ISSN 1426-2916 INDEX 334561



9 771426 291204

THE DEFINITIVE EDITION



Grand Theft Auto®

THE TRILOGY

18™

www.pegi.info

JUŻ W SPRZEDAŻY

Rockstar Games, Inc. ©2001–2021. Rockstar Games, Grand Theft Auto, Grand Theft Auto: The Trilogy – The Definitive Edition, Grand Theft Auto III, Grand Theft Auto: Vice City, Grand Theft Auto: San Andreas oraz R są znakami/logotypami/własnością autorską Take-Two Interactive. Wszystkie inne znaki i znaki towarowe należą do ich właścicieli. Wszystkie prawa zastrzeżone.





SPIS TREŚCI

GRY

Kotick pod lupą	004
Newsy	006

JUŻ GRALIŚMY

Elden Ring	008
Elex II	010
Forgive Me Father	012
Darkest Dungeon II	014

ZAPOWIEDZI

Nadzieje 2022	016
---------------	-----

RECENZJE

Battlefield 2042	038
Pokémon Brilliant Diamond/Shining Pearl	044
Bright Memory: Infinite	046
Happy Game	048
Grand Theft Auto III: The Definitive Edition	050
Grand Theft Auto: Vice City – The Definitive Edition	052
Grand Theft Auto: San Andreas – The Definitive Edition	054
Shin Megami Tensei V	056
Mario Party Superstars	058

The Elder Scrolls V:

Skyrim Anniversary Edition	060
Smerfy: Misja Złoliś	063
Conway: Disappearance at Dahlia View	064
Slice of Sea	066
Prison Simulator	068
Call of Duty: Vanguard	070
The Lightbringer	073
Castlevania Advance Collection	074
Riders Republic	076
Football Manager 2022	079
Jurassic World Evolution 2	080

PUBLICYSTYKA

Tomb Raider: 25 lat agresywnej archeologii, część druga	082
10 lat Skyrima, czyli mody, porty i jeszcze raz memy	088
Wielki Przedwieczny	090
Wywiad z Sandym Petersenem	090
Muzeum Techniki: O odchodzeniu przedmiotów	096
Crash Bandicoot: O lisie, co jabłka zbierał	098
Felieton: Chudy rok	104
Felieton: Royalefeld 2021	105
Magazyn Kulturalny	106
Szpile	122

TECHNOLOGIE

MEGATEST

SSD do grania i nie tylko	110
---------------------------	-----

Newsy technologiczne	115
----------------------	-----

TESTY

Karta graficzna Sapphire AMD Radeon 6600 Pulse	116
Płyta główna Asus ROG Maximus Z690 Formula	116
Kamera Razer Kiyo X	117
Karta przechwytyjąca Razer Ripsaw X	117
Klawiatura SPC Gear GK650K Onyx White	117

INNE

Action Redaction	118
------------------	-----



PAPIERY WARTOŚCIOWE

Niektórzy z Was pamiętają, jak informowaliśmy o opóźnieniu dostaw naszego kolekcjonerskiego albumu (sklep.cdaction.pl – parę sztuk jeszcze jest!), spowodowanym proble-

mami z dostępnością papieru. Wtedy chodziło przede wszystkim o karton, w którym albumy są wysyłane, ale problem jest znacznie szerszy. Cena papieru urosła – dzięki, pandemio! Zmusiło nas to do podwyższenia ceny tego numeru. Może to tylko dwa złote, ale taka zmiana pozwoliła nam pozostać przy obecnej jakości pisma. Dochodzą do nas informacje, że sytuacja może się jeszcze pogorszyć. Niewykluczone, że czekają nas kolejne zmiany – śledźcie cdaction.pl, na którym wszelkie informacje na pewno pojawią się najszybciej.

I tym zgrabnym sposobem przechodzimy do tej lepszej wiadomości: wystartowało nowe cdaction.pl! Musicie docenić wiarę, z jaką to piszę, bo start przekładaliśmy już wewnętrznie z pięćdziesiąt razy, a nikt nie jest w stanie zapewnić mnie, że tym razem już na pewno wydarzy się to zaraz po wysyłce CDA do druku. Znaleźliśmy się jednak na ostatnich metrach ostatniej prostej, więc jestem o to w miarę spokojny. W miarę.

Tak jak zapowiadałem, obecny kształt strony to wersja „beta”, co nie oznacza, że najeżona jest błędami (choć, jeśli

jakiś znajdziecie, dajcie nam znać na przykład na naszym Discordzie: discord.link/CDA), tylko... że będzie jeszcze lepsza. Za kilka miesięcy zadebiutuje wersja 1.0, na której znajdzie się parę szalowych, nieoczywistych rzeczy. Stay tuned!

Milej lektury, dobrej zabawy!

David „spikain” Bojarski



PRENUMERATA I GADŻETY
WWW.SKLEP.CDACTION.PL

CD-ACTION

www.cdaction.pl

01/2022 (329)

Redaktor naczelny: Dawid Bojarski
Zastępca redaktora naczelnego: Daniel Bartosik
Koordynator redakcji: Anna Ragusa
Zespół redakcyjny: Krzysztof Freudenberger, Grzegorz Karaś, Tomasz Lubczyński, Jerzy Poprawa, Barnaba Siegel, Witold Tłuchowski
Współpracownicy: Michał Amiełńczyk, Dawid Biel, Adam Chabiński, Rafał Fluderski, Maciej Jakubski, Jakub Jarosz, Paula Jeziorska, Krzysztof Kempski, Marcin Kępski, Bartłomiej Kluska, Tatiana Kowalczyk, Dawid Kozłowski, Kamil Krupiński, Maciej Kuc, Michał Kuszewski, Marcin Kwieciński, Marek Lenc, Tomasz Matusik, Paweł Musiałowski, Roman Nowacki, Aleksander Olszewski, Joanna Pamięta-Borkowska, Rafał Pieczka, Izabela Pogiernicka, Hubert Pomykała, Paweł Pustula, Paweł Raban, Marcin Serkies, Andrzej Sitek, Tymon Smektała, Jacek Smoliński, Smuggler, Michał Szwed, Mateusz Witczak
Dyrektor artystyczny: Beata Haratym
Opracowanie graficzne: Krzysztof Freudenberger
Prezes zarządu: Lidia Ukleja

Redakcja CD-Action
pl. Świętego Macieja 21/2a
50-244 Wrocław
Kontakt: facebook.com/cdaction
cdaction@cdaction.pl
Wydawca: Gaming Tech Esports Media SA

Reklamacje:
reklamacja@cdaction.pl
Biuro reklamy: Lidia Ukleja,
tel. 604 297 040
lidia.ukleja@cdaction.pl

Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść ogłoszeń redakcja ponosi odpowiedzialność w granicach wskazanych w ust. 2 art. 42 ustawy Prawo prasowe. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiegokolwiek formie zabronione.

GTEM-SA ostrzega: PT. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem nieskądwydawnym i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.

Projekt okładki: Krzysztof Freudenberger

ISSN 1426-2916

ACTIVISION



Zdjęcie: Wikimedia Commons/Steven Simko, CCBY-SA 2.0

Kotick
pod lupą

■ Spojrzał w górę: **Ottom**

W dalszym ciągu nie milkną echa ogromnej burzy, jaka rozpętała się wokół Activision Blizzard. Teraz w jej centrum znalazł się Bobby Kotick.

W lipcu 2021 roku nagłośniona została sprawa przypadków molestowania i dyskryminacji płciowej, do jakich miało dochodzić w Blizzardzie. Po oskarżeniach wobec wielu przełożonych na celowniku znalazł się w końcu również prezes spółki. Choć zarząd uważa go za odpowiednią osobę do rozwiązywania trapiących koncern problemów, w tekście opublikowanym przez The Wall Street Journal podkreślono, że **Kotickowi wielu zamiatających pod dywan sprawach wiedział od dawna**. Sam też miał dopuszczać się mobbingu wobec podwładnych.

Garść brudów

Przykładów toksycznych zachowań prezesa jest w artykule co najmniej kilka. Kiedy Dan Bunting z Treyarchu został w 2017 roku oskarżony przez jedną z pracownic o napaść seksualną i zalecono zwolnienie go, zachował stanowisko – tak zdecydował Kotick. Podobny przypadek miał miejsce w Sledgehammerze, gdzie jedna z pracownic zawiadomiła policję

o dwóch przypadkach gwałtu podczas imprez firmowych po tym, jak szefostwo firmy nie zareagowało na jej zgłoszenie. Dopiero to doprowadziło do ugody pozasądowej, ale Kotick nawet wtedy miał ukrywać sytuację przed zarządem i bagatelizować ją. **Prezesowi spółki zarzuca się ponadto zlekceważenie szóstego listu sprzeciwiającego się nierównemu traktowaniu** (pomijanie kobiet przy zaproszeniach na imprezy firmowe) czy poniżającym komentarzom i przypadkom napastowania seksualnego w miejscu pracy. Podpisało się pod nim 30 pracowników firmy, a na oskarżenia o zlekceważenie wniosku rzeczniczka prasowa odpowiedziała, że liderzy poszczególnych oddziałów pod wpływem apelu zostali skierowani na szkolenia tematyczne.

Według publikacji prezes ma mieć na swoim koncie także groźbę śmiercią jednej z asystentek w wiadomości głosowej. Rzecznik podkreśla, że Kotick wielokrotnie przepraszał za

swoje uniesienie. Z tym że do zdarzenia doszło w 2006 roku, a już rok później Kotick zwolnił stewardesę swojego prywatnego odrzutowca po tym, jak złożyła skargę dotyczącą molestowania przez pilota. Sprawa zakończyła się w 2008 roku po arbitrażu, który poskutkowało wypłatą 200 tys. dolarów. Rzecznik Koticka zaprzecza jednak, że do zwolnienia

lanie na nadużywanie alkoholu. W przemianie giganta mieli pomóc Jen Oneal oraz Mike Ybarra. Oneal, pierwsza kobieta w historii przewodząca Blizzardowi, ustąpiła jednak ze stanowiska po zaledwie trzech miesiącach. Oficjalnie deklarowała, że chce po prostu zrobić więcej dla kobiet w branży, współpracując z organizacją Women in Games International.

BURZA W ACTIVISION DOSIĘGŁA TEŻ W KOŃCU PREZESA.

doszło z powodu skargi. Ta nigdy nie została bowiem skierowana wprost do szefa Activision, lecz do drugiego współwłaściciela pojazdu. Prezes miał też brać udział w imprezie ze striptizerkami, podczas której zachęcano kobiety do spożywania alkoholu i umilania przyjęcia mężczyznom. Zdaniem rzeczniczki prasowej Kotick nie przypomina sobie jednak, by brał w takim zdarzeniu udział.

Przejąć stery

Firma wciąż stara się wygrzebać z dna, ale tonie w kolejnych problemach. **Pracownicy przestali milczeć i liczba zgłoszonych przypadków molestowania, mobbingu oraz dyskryminacji urosła już do 500.** Ich zdaniem główne błędy koncernu to brak ingerencji w wewnętrzną działalność studiów, imprezowa atmosfera w miejscu pracy oraz pozwa-

nał, ale natychmiast pojawiły się głoski, że po prostu nie wierzyła w dobrą wolę i chęć zmian zarządu.

Problemy Activision Blizzard to już temat na niemałą książkę. Raczej wątpliwe, by poważne oskarżenia pod adresem Koticka doprowadziły do jego ustąpienia ze stanowiska. Byłoby to bez wątpienia historyczne wydarzenie, bo jest prezesem od 1991 roku, kiedy wartość Activision wynosiła 10 milionów dolarów (obecnie jest to 50 miliardów). Szef nie zamierza odchodzić (o ile podoła naprawie błędów), jednocześnie już teraz zredukował swoją pensję do minimum i **miał przyznać, że jest mu wstyd za pewne wydarzenia z przeszłości.** Murem za nim staną też cały zarząd, udzielając mu pełnego zaufania. Prawdziwa chęć poprawy czy dobra mina do złej gry? Czas pokaże... [CDA]



▶ **Dan Bunting, weteran Treyarchu, który w 2017 roku zachował pracę dzięki Kotickowi, ostatecznie opuścił firmę w listopadzie 2021 po publikacji artykułu The Wall Street Journal.**

Zdjęcie: YouTube/Game Informer

GARMIN®

DEAR BODY

KOCHANE CIAŁO, STARTUJEMY



SERIA VENU®

Zgraj się ze swoim ciałem i umysłem.

MONITOROWANIE STANU ZDROWIA I AKTYWNOŚCI FIZYCZNEJ
APLIKACJE SPORTOWE ■ TRENINGI



Mass Effect doczeka się serialu

...A PRZYNAJMIENIEJ wskazują na to doniesienia portalu Deadline. Amazon Studios, zachęczone dotychczasowymi sukcesami swoich adaptacji głośnych marek (wcześniej „The Boys”, ostatnio bijące rekordy „Kóło czasu”), planuje nakręcić serial na podstawie Mass Effecta. Żadnych konkretnych informacji na razie nie znamy, więc nie jesteśmy w stanie nawet powiedzieć, czy będzie to ekranizacja znanej trylogii czy zupełnie nowa historia.

deadline.com

Epic kupił twórców Guitar Hero

SZAŁ na gry muzyczne minął dobrą dekadę temu, ale Harmonix – studio odpowiedzialne za Guitar Hero i Rock Banda – do dziś działa w tym segmencie. Jego nowe zadanie będzie się jednak nieco różniło od wcześniejszych projektów. Firma została bowiem zakupiona przez Epic Games, we współpracy z którym ma teraz „tworzyć muzyczne podróże i rozgrywkę do Fortnite’a”. Jednocześnie zapewniono, że produkcje Harmoniksa nie znikną ze Steamu, a developerzy dalej będą rozwijać Rock Banda o DLC z nowymi piosenkami.

epicgames.com

Kojima Productions wkracza do świata muzyki i filmu

ZGODNIE z wcześniejszymi (ciut niejasnymi, ale zawsze) zapowiedziami Kojima Productions rozszerza swoją działalność o kolejne media. Firma otworzyła nowy oddział w Kalifornii, który zajmie się pracami nad serialami, filmami czy muzyką. Zespół skupi się na przenoszeniu gier studia do innych gałęzi popkultury.

kojimaproductions.jp/en



Sezon opóźnień

KOŃCÓWKĘ 2021 roku zapamiętamy jako czas, w którym na rynek miało trafić mnóstwo hitów, ale ostatecznie musieliśmy zadowolić się tylko kilkoma z nich. Niestety, rok się jeszcze nie skończył, a już usłyszeliśmy o kolejnych opóźnieniach. Zaczęło się od Steam Decka, który zamiast w grudniu trafi do pierwszych klientów dopiero w lutym. Z kolei właśnie z lutego 2022 premierę rebootu Saints Row przełożyło Volition, najprawdopodobniej zmuszone do tego przez negatywne reakcje fanów na publikowane dotychczas materiały z gry – nowy termin debiutu to 23 sierpnia. Z racji braku jakichkolwiek informacji na temat postępów prac nad Six Days in Fallujah informacja o przesunięciu produkcji na czwarty kwartał 2022 nikogo chyba nie zaskoczyła. Rozczarowaniem była również wiadomość Capcomu związana z Pragmatą, intrygującym projektem, o którym pierwszy – i tak naprawdę ostatni – raz usłyszeliśmy podczas prezentacji tytułów na PlayStation 5 jeszcze w zeszłym roku. Wtedy 2022 wydawał się wyjątkowo odległym terminem, ale twórcy i tak zmuszeni byli przełożyć premierę na 2023. Kolejnych obsuw nie było w stanie uniknąć także 343 Industries – trybu kooperacji i edytora map do Halo Infinite powinniśmy spodziewać się w drugiej połowie przyszłego roku.

twitter.com/SaintsRow, twitter.com/OnDeck, twitter.com/PRAGMATAgame, twitter.com/VicturaGG, twitter.com/Halo

Studio Ryu Ga Gotoku pracuje nad nową marką

TWÓRCY Yakuzy i Judgmenta nabierają rozpędu. Oprócz kontynuacji Like a Dragon (na razie nazywanej po prostu „ósemką”) studio zajmuje się też nową marką, nienależącą do żadnej z wcześniej wspomnianych serii. W rozmowie z magazynem Famitsu Masayoshi Yokoyama, prezes firmy po odejściu Toshihiro Nagoshiego, uspokoił też fanów detektywa Yagamiego: developerzy zamierzają „pielegnować serię Judgment”. Co to dokładnie znaczy, niestety nie zdradził.

famitsu.com

50

milionów graczy przyciągnęła do siebie – jak pochwaliło się IO Interactive – ostatnia trylogia Hitmana. W dużej mierze to zasługa najnowszej odsłony: „trójka” okazała się najpopularniejszą grą z całej serii. Studio nie zamierza zresztą spocząć na laurach, obiecując dodanie w 2022 roku nowych map, misji czy trybu, ray tracingu w wersji pecetowej, a także obsługi gogli VR na tej platformie. Prócz tego wiosną fani mają oczekiwać sporej aktualizacji oraz związanych z nią niespodzianek.

ioi.dk/hitman-3-year-2

REMASTER KONTRA REMAKE





King's Man

PIERWSZA MISJA

Dobry łotr

Czego potrzebuje dobry szpiegowski film akcji? Seria Kingsman, przenosząca nas w magiczny świat szpiegów-dżentelmenów, łączących nowoczesne metody z nienagannymi manierami, hołdujących zasadzie, iż to „ogląda czyni męża”, chyba ten problem rozgryzła. Ale by zatrzymać widza przed ekranem, nie wystarczy zainteresować go tym nieco anachronicznym ujęciem szpiega, ani nawet oczarować niesamowitą choreografią walk. Dobry film akcji musi mieć dobrego łotra. Złoczyńcę stanowiącego dla bohaterów prawdziwe wyzwanie.

W 2014 roku, w filmie „Kingsman: Tajne służby” świeżo upieczony tajny agent Garry Unwin (dla przyjaciół „Eggsy”) musiał zmierzyć się z antagonistą nietypowym. Cierpiący na wadę wymowy miliarder Richard Valentine to nie tylko jedna z najdziwniejszych ról, w jakie wcielił się Samuel L. Jackson. To również postać niezwykle złożona, bezwzględny złoczyńca, który swoje ludobójcze zapędy racjonalizuje autentyczną troską o dobro planety. Trzy lata później, w filmie „Kingsman: Złoty Krąg” rolę arcyłotra przejęła nie mniej utalentowana Julianne Moore, która jako trzymająca w garści największy kartel narkotykowy Poppy Moore udowodniła, że potrafi wcielać w życie równie krwiożercze plany. I robi to z czarującym uśmiechem na twarzy.

Kaznodzieja i jasnowidz

Ale nawet ta para nie może równać się z galerią złoczyńców, jaką rzuci przeciw naszym bohaterom „King's Man: Pierwsza Misja”. Galerią tym bardziej intrygującą, że opartą na prawdziwych, historycznych postaciach o wielkich wpływach i wątpliwej moralności. Film przenoszący nas w okres I wojny światowej i ujawniający tajemnicze okoliczności związane z założeniem agencji Kingsman, każe zmierzyć się agentom z historycznymi postaciami, takimi jak chociażby Erik Jan Hanussen, w którego rolę wcielił się Daniel Brühl, czy Grigorij Rasputin, odtwarzany przez Rhysa Ifansa.

Drugi z aktorów, zafascynowany postacią rosyjskiego kaznodziei i mistyka, aktywnie zabiegał o to, aby powierzono mu właśnie tę rolę. Czuł, że urodził się, aby wcielić się w szalonego mnicha, który uwiódł rosyjskie elity i w drodze intrygi zajął prominentną rolę na dworze Mikołaja II. Jego magnetyczna osobowość dorównywała szaleństwu, a szaleństwo – niesławie i zgorzeniu, jakie wywoływał wśród osób znających go z czynki. Znaczna część życiorysu Rasputina



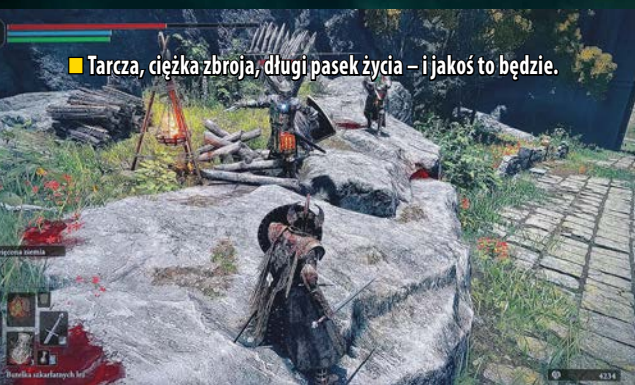
do dziś owiana jest tajemnicą. Podręczniki historii milczą na temat związków Rasputina z Hanussenem, nie wiemy też nic o tym, jakoby obydwa mężczyźni znali Matę Hari, kolejną intrygującą postać historyczną, którą zobaczymy na ekranie. Ale scenarzyści filmowi wymyślili porywającą intrygę, która ich w wiarygodny sposób połączy. Rasputin i Hanussen są bowiem tylko wierzchołkiem góry lodowej. Za nimi stać będzie wielki spisek mający na celu obalenie porządku świata. Zamordowanie arcyksięcia Franciszka Ferdynanda, które pchnęło Europę ku wojnie, było tylko pierwszym wystrzałem w tej nowej, sekretnej batalii. Czy książę Oksfordu (w tej roli Ralph Fiennes), jego syn Conrad (Harris Dickinson) oraz dwójka zadziwiająco uzdolnionych w walce służących (Djimon Hounsou jako Shola i Gemma Arterton w roli Polly) zdołają powstrzymać międzynarodowy spisek? Przekonamy się już wkrótce. „King's Man: Pierwsza misja” w kinach od 5 stycznia 2022 r.



© 2020 20TH CENTURY STUDIOS

ARTYKUŁ SPONSOROWANY

PLATFORMY: PC, PS5, PS4, XSX, XBO
 PRODUCENT: FROMSOFTWARE
 DATA WYDANIA: 25 LUTEGO 2022
 SOULSLIKE, FANTASY, OTWARTY ŚWIAT



■ Tarcza, ciężka zbroja, długi pasek życia – i jakoś to będzie.



■ Wraca system many i umiejętności z DS3, choć tym razem jakby bardziej przemyślany.

JUŻ GRALIŚMY

ELDEN RING™

■ Tęsknił za jednorękim wilkiem: **Witold, fan Sekiro**

Sekiro udowodniło sceptykom, że FromSoftware potrafi wyjść poza bezpieczny schemat Soulsów i stworzyć świetną produkcję, zachowującą przy tym ducha gatunku. Rozbudziło to nadzieje przed Elden Ring, ale studio przstraszyło się chyba własnej odwagi.

Poprzednie dzieło Miyazakiego wydawało się dla From przełomem. Po dekadzie powolnej ewolucji formuły rozpoczętej jeszcze w Demon's Souls firma zdecydowała się porzucić większość powtarzanych przy okazji kolejnych gier rozwiązań.

znane już uniwersum, bo choć George R.R. Martin stworzył mitologię gry od podstaw, opowieść tradycyjnie jest niejasna i enigmatyczna. Nie jest to oczywiście w żadnym przypadku wada (np. ja z wielką przyjemnością składałem fragmenty fabuły w całość), jednak o tym, że nie są to kolejne Soulsy, przypominały mi jedynie nazwy tutejsze odpowiedniki ognisk – miejsca łaski.

Jeżeli jednak w przypadku walki zachowawczość jestem w stanie wybaczyć, tak w innych aspektach jest dla mnie zupełnie niezrozumiała. Dla zatwardziałych soulsiarzy (tj. tych, którzy nie mieli styczności z Sekiro) szokiem może być obecność w grze skradania się i skakania. Niestety, w przypadku tego pierwszego nie pokuszono się o jakiegokolwiek wskaźniki dostrzeżenia przez wrogów, dlatego jego użyteczność jest raczej ograniczona. Druga z opcji jest dla odmiany bardzo miłym ułatwieniem... lecz i tak zbyt skromnym, bo bez wierzchowca nie pokonamy murku sięgającego do piersi. Nie oczekiwałem linki z hakiem czy odbijania się od ścian, ale już możliwość podciągnięcia się na niską przeszkodę byłaby adekwatnie XXI-wieczna.

To pod pewnymi względami krok wstecz względem Sekiro.

Rozdarcie fana

Jak się zapewne domyślicie, Elden Ring w równej mierze zachwyciło mnie jako fana Soulsów, co rozczarowało jako fana Sekiro. Ludzi, którzy mają już dość ponad dziesięcioletniego schematu rozgrywki, nawet świetny otwarty świat raczej do siebie nie przekona, ale jeśli ktoś wciąż umie się w tej formule odnaleźć, będzie to najpewniej jego ulubiona gra 2022 roku.

Rezultat był cudownie świeży: bardzo osobista (i mniej enigmatyczna) fabuła z konkretnym bohaterem stanowiła miłą odmianę, ale największe zmiany zaszły w samej rozgrywce. Walka stała się dynamiczniejsza i wymagała zupełnie innego podejścia, system rozwoju przygotowany od nowa, a gracze zyskali swobodę dzięki znaczącemu zwiększeniu mobilności postaci. Mogliśmy się więc spodziewać, iż część z tych zdobyczy zawita do Elden Ring, najambitniejszego tytułu w historii studia. Tyle że... tak się nie stało.

Do x razy sztuka

Od pierwszej chwili gra nie pozostawia żadnych wątpliwości, jakiej serii jest spadkobiercą. Sposób poruszania się, interfejs, multiplayer czy walka – wszystko to widzieliśmy już wielokrotnie. **Gdyby nie tło fabularne, nie byłoby właściwie przeszkód, by Elden Ring nazywało się „Dark Souls 4”.** Ba, na upartego i historię dałoby się pewnie podciągnąć pod

I pewnie, niedawny remake Demon's Souls dobitnie udowodnił, że wciąż Kochamy ten styl rozgrywki – tak jest i tutaj. Trudno jednak nie poczuć delikatnego ukłucia rozczarowania na widok **formuły po raz kolejny premiującej korzystanie z ciężkich zbroi, zasłanianie się tarczą i inwestowania w punkty życia.** Podczas starć znów polujemy na backstaby lub w przypływie pewności siebie staramy się sparować nadchodzące ciosy. Tak, wraca pasek many znany z DS3, z którego korzystają też ataki specjalne – te są tym razem niezależne od dzierzzonej broni, lecz podstawą pozostaje ten sam, delikatnie ocieślały, oparty na kontrolowaniu wytrzymałości system walki. Ambitniejsi bez trudu opracują różne zróżnicowane buildy, wykorzystując potencjał mnóstwa dostępnych broni i czarów, ale ponownie – wszystko to już dobrze znamy. Jedyną faktyczną nowinką to możliwość toczenia starć z siodła wierzchowca, co wykorzystujemy nawet przy niektórych bossach.

...rozczarowanie?

U swoich podstaw najnowsza produkcja studia jest więc powtórką z rozrywki. Grając, **aż nie mogłem uwierzyć, że to samo studio przed dwoma laty wypuściło Sekiro** – Elden Ring wygląda raczej jak gra z alternatywnej rzeczywistości, którą FromSoftware zajęło się zaraz po premierze Dark Souls III. Tym samym tytuł na pewno zadowoli (jeśli wręcz nie zachwyci) wszystkich, którzy stęsknili się(*) za takim modelem zabawy; pozostali mogą odczuć zmęczenie materiału. A właściwie „mogliby”, bo Elden Ring ma w rękawie asa całkowicie zmieniającego zasady gry – i tym samym zasługującego na oddzielną stronę. [CDA]



■ Znalazł grę roku 2022: Witold, fan Soulsów

Fani Soulsów! Jeżeli niepokoiłiście się, czy From niepotrzebnie nie wymyśla koła na nowo, uspokajam: otwarty świat może być najlepszym, co spotkało lekko wytartą już formułę.

Nie zaprzeczę, kiedy tylko ogłoszono, że Elden Ring pójdzie w ślad Breath of the Wild czy ostatnich Asasynów i zaoferuje otwarty świat, byłem bardziej niż sceptyczny. Studio przez ponad dekadę udowodniało bowiem, jak świetnie potrafi projektować mniej lub bardziej liniowe lokacje, tworząc zachwycające labirynty przecinane pomysłowymi skrótami – dlaczego więc miałoby to teraz porzucać, ryzykując porażkę na zupełnie nieznanym terenie? Cóż, całe szczęście, że nie mam wpływu na decyzje FromSoftware.

Ku przysgodzie

Początki zabawy potwierdziły jednak jedynie moje wcześniejsze obawy. Po opuszczeniu tutorialowej lokacji poczułem się jak w ubisoftowym Immortals: Ziemię Pomiędzy jawiły się raczej jako wesołe miasteczko o tematyce fantasy niż wiarygodna, żyjąca kraina. Na szczęście każda kolejna minuta była tylko lepsza. Choć „główna” ścieżka jest wyraźnie oznaczona, już podczas przemierzania okolicznej lasku zboczyłem z drogi, widząc w oddali grupkę wrogów. Wracając na szlak, wpadłem na wejście do katakumb, gdzie znalazłem zatrzasknięte wrota; przejście obok sugerowało, iż w jakiś sposób jeszcze uda mi się je otworzyć. I faktycznie, garść przeciwników oraz kilka pułapek później znalazłem dźwignię, dzięki której mogłem przekroczyć wcześniejsze drzwi, by zaważczyć z moim pierwszym prawdziwym bossem.

„Wspaniale” – pomyślałem – „ale pora zostać Eldeńskim Władcą” (pretensje do tłumaczy, którzy jednocześnie – należy zaznaczyć – w większości przypadków

spisali się na medal). Już chwilę później, zamiast przejść przez bramę wiodącą do będącego moim celem zamku, postanowiłem sprawdzić, co leży po drugiej stronie obozowiska przeciwników. Goniąc za przerośniętymi nietoperzami, spadłem z klifu, dzięki czemu odkryłem tunele dawnej kopalni; tam znowu spędziłem dłuższą chwilę, szukając sekretów i ostatecznie mierząc się z olbrzymim trollem.

Szokujące, jak doskonale rozgrywka Soulsów odnajduje się w otwartym świecie.

Natykając się na kolejne mniejsze podziemia czy lochy, **można się poczuć jak w Skyrimie lub – i to skojarzenie aż mnie zdziwiło – Gothicu**. Podobnie jak w nich, eksplorację napędza przede wszystkim zwykła ciekawość: gdy naiwnie pomyślałem, że zobaczylem wszystko, co miał do zaoferowania udostępniony fragment, z siodła (bo oczywiście mamy tu ułatwiającego podróżowanie wierzchowca) zauważyłem błyszczący obiekt. Zaciekawiony zbliżyłem się, odnajdując cmentarz nawiedzany przez przedziwne latające meduzy. Gdy chciałem wrócić do poprzedniego miejsca, odkryłem spory płaskowyż, który jakimś cudem wcześniej przegapiłem. Tu z kolei odnalazłem leże kolejnego bossa, a gdy z niego wracałem, zwróciłem uwagę na stróżówkę górującą nad wspomnianą wcześniej bramą... I tak dalej.

Trudno powiedzieć, jak ma się do obszaru całego świata Elden Ring wycinek

■ Nawet mały wycinek świata pozwala na kilkanaście godzin zabawy.



Pogrobnia, jaki dane mi było zwiedzić, ale już on (na mapie prezentujący się niełapująco) wystarczył na kilkanaście godzin pełnych eksploracji i nieustanne-

go odnajdywania różnych sekretów. A co przy tym najlepsze, **otwartość świata nie wyklucza znanych z innych gier studia pieczołowicie zaprojektowanych lokacji**: Zamek Burzowego Całunu spokojnie mógłby trafić do którejś części Dark Souls i nikt by z tego powodu pretensji nie zgłaszał.

Wytrzymać do premiery

Na otwartym świecie nowinki w Elden Ring się nie kończą, ale ani przyzywane duchy (np. zgraja wilków), ani możliwość wytwarzania własnych przedmiotów nie mogą się równać z rewolucją, jaką wprowadził do znanej tak dobrze formuły otwarty świat. Soulsowa rozgrywka sprawdza się w nim doskonale i choć czasem trudno nie odnieść wrażenia, że ciut więcej mogłoby się zmienić w samym gameplayu, wrażenie to znika, gdy tylko zobaczymy na horyzoncie kolejne podziemia. Co tu gadać, po prostu się zakochałem.

[CDA]

CIESZY

- + świetny otwarty świat
- + mnóstwo sekretów zachęcających do eksploracji
- + atmosfera Ziemi Pomiędzy
- + czego bym nie mówił, kocham ten gameplay

NIEPOKOI

- powrót do ciężkiej soulsowej walki
- wrogowie tradycyjnie potrafią zgłupieć
- odrobina błędów z wykrywaniem kolizji



ELEX II

JUŻ GRALIŚMY

■ Wiem, co czujesz, CJ – znowu się zaczyna! Ale tym razem to u mnie mniej bugów, ha!

■ Rąbie, aż wióry lecą: **Cursian**

**Flanelowe koszule wyprasowane?
Brody przycięte? Siekiery naostrzone?
To świetnie, bo za kilka miesięcy znowu
będziemy robić w drewnie!**

Nie oszukujmy się: na tym etapie wszyscy wiedzą już, jak wyglądają gry „Piranii”. To oczywiste, dlaczego wiele osób ma z tym problem – nie pojmuję raczej, z jakiego powodu ja wciąż przepadam za robotą drwala i tak chętnie wyczekuję kolejnego zlecenia. Widzę przecież, jak wiele rzeczy tu nie działa, irytuje i nadaje się do muzeum, ale niech mnie Belial porwie, jeśli nie ma w tym wszystkim świetnego klimatu, radości z eksploracji i nieporównywalnego z niczym innym poczucia rośnięcia w siłę.

W poprzednim odcinku...

W „dwójce” powracamy do mało logicznego, ale za to interesującego świata łączącego typowe fantasy z madmaksową postapokalipsą i science fiction. **Od wydarzeń z poprzedniej części minęło „wiele lat”, lecz główną rolę ponownie odgrywa Jax.** Po zwycięstwie nad Hybrydą Albowie złagodnieli, zaczęli odczuwać emocje i pozwolili eleksowi spokojnie płynąć po Magalanie. Skłócone do tej pory frakcje zawiesiły działania wojenne, skupiając się na odbudowie zniszczeń. Gdyby tak to wszystko zostało, byłaby to najnudniejsza kontynuacja na świecie, więc nikt nie będzie pewnie zaskoczony, jeśli napiszę, że w pewnym momencie coś musiało się koncertowo schrzanić.

Pamiętacie, jak w jednej z ostatnich scen „jedyńki” na niebie pojawiły się tajemnicze znaki? Zdawałoby się, że bardziej oczywistego dowodu na to, że szykuje się coś złego, wymyślić się już nie da, ale ludzkość i tak zignorowała przestrogi, stopniowo pogrążając się w dawnych konfliktach. Rozgoryczony Jax usunął się w cień, zerwał wszelkie kontakty i udał się na dobrowolne wygnanie. Przez cały ten czas wielu zupełnie o nim zapomniało, inni zaś uznali go za legen-



dę – swoisty symbol wymyślony „ku pokrzepieniu serc”. Kiedy pewnego dnia zaczyna się wreszcie wroga inwazja, niegdysiejszy wybaciciel zostaje zmuszony do porzucenia emerytury i ponownego chwycenia za broń.

Nowe przyprawy w starym daniu

Na tym etapie nie mam zamiaru ferować ostatecznych wyroków, ale wydaje się, że fabuła prezentuje poziom typowy dla większości gier tego studia(*). **Najważniejszy jest tu zatem klimat świata przedstawionego, a nie wątek główny** czy relacje z poszczególnymi osobami. Wciąż niezwykle podoba mi się kontrastowość Magalana i to, że przedzierając się przez wyrwane żywcem ze średniowiecza okolice pełne chat krytych strzechą, wychodzi się nagle na współczesną autostradę zasypaną wrakami wojskowych ciężarówek. Towarzyszące temu uczucie jest absolutnie wyjątkowe i satysfakcjonujące, choć przyznaję, że dość specyficzne.

Mam za to trochę zastrzeżeń do pomysłu na rozwiązanie akcji. „Piranie” zdążyły już przyzwyczaić wszystkich do tego, że za każdym razem każą zaczynać od samego dołu drabiny społecznej (patrz: ramka), ale mam wrażenie, że zwykle udawało im się to wytłumaczyć jakoś zgrabnie. Nie potrafię pogodzić się z faktem, że po ledwie kilku latach przerwy Jax zupełnie zapomniał, jak trzymać miecz, a dla większości ludzi stał się niegodnym szacunku popychadłem, odsyłanym do najpaskudniejszej roboty. Co więcej, starzy znajomi również niespecjalnie zwracają uwagę na jego zasługi i zachowują się, jakby nic wielkiego się nie wydarzyło. Może lepiej byłoby po prostu postawić na nową postać, zwłaszcza że Jax niczyjego serca raczej nie podbił?

Inna sprawa, że scenarzyści postarali się trochę bardziej, by ów ostatni fakt zmienić. Gra nie szczędzi teraz animowanych przerywników (dość przyzwoitej jakości), które nadają opowieści rozmach i pozwalają przedstawiać sceny niemożliwe

do realizacji w ramach standardowej rozgrywki. Jax zyskuje też nieco tła, a to za sprawą... syna. Teoretycznie to dobry trop, ale wkurza mnie, że przy okazji zignorowano moje wybory z „jedynki” i odgórnie założono, że związałem się z kimś, kogo nawet nie tknąłem.

Nie byłby to prawdziwy „gothicoid”, gdyby w którymś momencie bohater nie musiał dołączyć do gildii czy stowarzyszenia. Stare frakcje wciąż się liczą, ale pojawiła się też nowa możliwość – Morkonowie. Miłośnicy kółców, irokezów i skózanego przyodziewku powinni przypaść do gustu tym, którzy nie lubią się certolić. To brutalni, fanatyczni wojownicy, przeprowadzający krwawe rytuały zwiększające ich zdolności bojowe. Jeśli Jax zdecyduje się zasilić ich szeregi, nauczy się choćby regenerować zdrowie czy wpadać w szal bojowy i wyprowadzać błyskawiczne serie ciosów. Coś czuję, że Banici będą musieli się tym razem obcyć beze mnie...

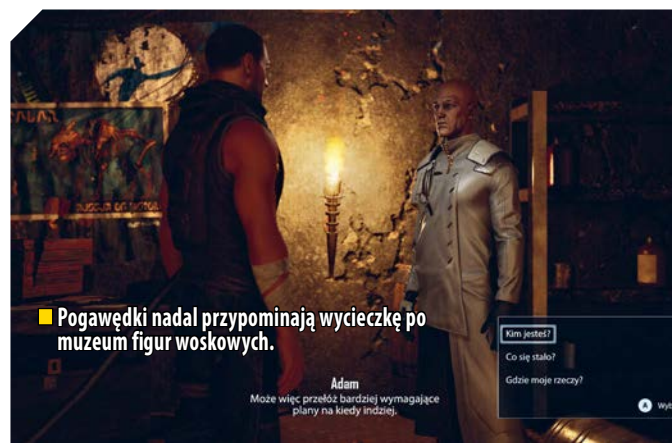
Podniebne podboje

Skupiam się na kwestiach fabularnych, bo pod względem rozgrywki zmieniło się niewiele. Dialogom wciąż towarzyszą drewniane animacje, sztuczna inteligencja kuleje, a potyczki nie powalają złożonością. Zauważalne jest tylko pojawienie się tarcz oraz zwiększenie roli plecaka odrzutowego. Gadżet można ulepszać przy stole warsztatowym, inwestując w to punkty talentów oraz surowce. Choć **początkowo jetpack wciąż jest tylko prostym „przedłużaczem skoku”, po jakimś czasie pozwala na w miarę swobodne latanie i podniebną walkę** – także z użyciem broni białej, przy czym żeby ocenić ten aspekt, trzeba by poświęcić na grę znacznie więcej czasu, niż miałem okazję. Mimo swej koślawości zabawa w ogólnym wymiarze wciąż jest diabelnie wciągająca, choć mam wrażenie, że stała się odrobinę łatwiejsza. Spokojnie jednak – domyślny poziom trudności jest zaledwie trzecim z pięciu, więc miłośnicy wyzwania nie będą mieli raczej powodów do narzekania.

Nauka poszła w las... ponownie

Niepisana zasada wszystkich serii „Piranii” jest оголачanie bohatera ze zdobytych w poprzednich odsłonach zdolności i wymyślanie ku temu coraz głębszych powodów. Było już wylegiwanie się pod zawaloną wieżą oraz pijaństwo połączone z szokiem po usunięciu magicznego oka, więc teraz przyszedł czas na jadowite ugryzienie. Problem w tym, że jeśli zajrzeć na kartę postaci jeszcze przed fatalnym w skutkach dziabnięciem (czyli w pierwszych pięciu minutach rozgrywki), statystyki już są obniżone. Czyżby winna była jednak kilkuletnia emerytura? Ależ ludzie sklerozę mają!

PS Tak, wiem, dlaczego twórcy decydują się na ten krok (podejmowała go przecież i Santa Monica przy „greckich” odsłonach GoW-a), ale zawsze witam to z mieszaniną rozbawienia i zażenowania.



Niepokoi mnie tylko to, że **choć do premiery pozostało niewiele czasu, grę wciąż trapią liczne niedoróbki**. Najbardziej bolesne są problemy z optymalizacją. To, co widać na ekranie, nijak nie usprawiedliwia ustawicznego klatkowania, a okazjonalnie nawet kompletnych zwiech i wizyt na pulpicie. Skiepszczono także oświetlenie oraz cykl dnia i nocy. Przykładowo w prologu świt przechodzi w zmierzch za każdym razem, gdy Jax spogląda na mapę. Z czasem ten konkretny problem ustaje, ale słońce i tak potrafi nagle wziąć urlop w losowym momencie, strasząc przy okazji gwałtowną, skokową wędrówką cieni. Na domiar złego niezrozumiale rozwiązano kwestię doświetlania wnętrza. Mimo obecności wielkich okien niektóre pokoje pozostają w południe niemal równie ciemne, co po zmroku, poważnie utrudniając nawigację.

Na podstawie kilku godzin, które przy nim spędziłem, odważę się stwierdzić, że Elex II będzie dokładnie tą samą grą, co poprzednie tytuły studia. Jeśli ktoś liczył na rewolucję i gwałtowny skok jakościowy, musi uzbroić się w cierpliwość – to jeszcze nie teraz. Fani niemieckich produkcji mogą już jednak odliczać czas do marca... o ile na ostatniej prostej nie wyskoczy jakaś obsuwa, co, zważywszy na problemy techniczne, wcale by mnie nie zdziwiło. [CDA]

To znowu ta sama gra, co zawsze.

CIESZY

- + charakterystyczny klimat gier „Piranii”
- + powrót na planetę Magalan

NIEPOKOI

- optymalizacja, problemy techniczne
- jeśli ktoś liczył na skok jakościowy, zawiedzie się

(* Też uwielbiam pierwszego Gothica i kocham jego KLIMAT, ale wątek główny nigdy nie zerwał mi kapci – zwłaszcza w przeładowanych walką końcowych aktach.

JUŻ GRALIŚMY

FORGIVE ME FATHER

■ Odlicza dni do premiery: **Eugeniusz Siekiera**

Wybacz mi, Ojczy, bo zgrzeszyłem, pakując w ich zgniłe czerepy całe magazynki. Ale coś miałem robić, skoro nie było w nich już życia, a jedynie ciemność i spalenie?

Umówmy się, ksiądz w świecie rodem z koszmarów Lovecrafta musi mieć pełne ręce roboty. Gdy pełnię w moim kierunku jakieś paskudztwo z maczami wyrastającymi z twarzy, Biblia i woda święcona nie wystarczą. Potrzebuję silniejszych argumentów.

Czym chata bogata

Rewolwer? Nieźle, ale przyda się drugi do pary. Strzelba?

Jest absolutnie przekozacka, bo kładzie na bliskim dystansie nawet kilku patafiatów jednym strzałem, a można ją jeszcze bardziej wzmocnić. Harpun? Precyzyjny, piorunsko silny, ale z długim czasem przeładowania; coś jak railgun z Quake'a III, w sprawnych rękach zabójczo skuteczna zabawka. Karabiny maszynowe? A i owszem, nawet dwa. Sutanna ma pojemne kieszenie, wszystko się zmieści, wszystko udźwignie. Limity są dla słabych.

Zbieram kolorowe klucze, strzelam do płaskich sprite'ów, szukam sekretów. Pukawki zdobywam sukcesywnie, podob-

nie z doświadczeniem, które z każdym kolejnym poziomem dopisuje mi do konta jeden punkt do wydania. Zaskakująco **rozbudowane drzewko rozwoju pozwala zmieniać właściwości każdej posiadanej broni, wpływa także na wyposażenie specjalne**. Latarnia rozświetli spowite w ciemnościach korytarze, Biblia zapewni tymczasową nieśmiertelność, kropidło sparaliżuje wybranego przeciwnika, krzyż odbuduje nadszarpnięte zdrowie, a medalion sprawi, że zapasy amunicji chwilowo przestaną topnieć. By nie było zbyt łatwo, korzystanie z tych przedmiotów jest limitowane, a każda aktywacja pożera dodatkowo jakiś zapas punktów obłędu.

This is madness!

Skoro nie brakuje maskaronów z maczami, a atmosfera gry pachnie prozą samotnika z Providence, z konieczności trzeba było zaszyć w grze motyw stopniowego popadania w szaleństwo. W przeciwieństwie do produkcji pokroju Call of Cthulhu: Mroczne zakątki świata, tu obłęd mi służy. Każdy zabity przeciwnik (bądź butelka wypitego alkoholu – flaszki występują jako znajdźki) podnosi jego poziom, a wraz ze wzrostem zwiększają się moja skuteczność bojowa i odporność. Innymi słowy, moje pociski ranią dotkliwiej, a ciosy przeciwników boją mniej. Po przekroczeniu pewnej granicy ekran spowija czarno-biały filtr, obraz raz ciemnieje i staje się



■ Wrogowie mogą nas zapędzić w kozi róg i przyblokować na amen.



■ Czy ja ci wyglądam na szaleńca?



mniej czytelny, ale klecha zmienia się w chodzącą maszynę zagłady.

Kusi, by narzucić odpowiednie tempo, nie robić dłuższych przestojów i odważnie czyścić kolejne komnaty, utrzymując szaleństwo na odpowiednio wysokim poziomie. Z drugiej strony **gra jest dość wymagająca, a atakujące poczwary to bardzo towarzyskie indywidua** – naj-

screen przypomina komiksowy kadr. Fakt, niektóre fragmenty lokacji wyglądają jak dzieła generatora, ale klimat towarzyszący przeprawie przez szpital psychiatryczny, spowite mgłą doki i cmentarzyska czy splecione pajęczynami katakumby można kroić nożem. Spora w tym zasługa bardzo zróżnicowanej i bezdyskusyjnie odpychającej menażerii, która pełnie pod nasz celownik. **Dwuwymiarowe potwory zawsze ustawiają się frontem do mnie** (dokładnie tak jak w shooterach z lat 90. pokroju Duke Nukem 3D), a po dobrze wymierzonym strzale

eksplodują mi w twarz fontanną krwi i wnętrzności. Jest brutalnie, krwawo i widowiskowo.

Spójność artystyczna gry mnie zachwycała, a komiksowy sznyt nadał jej niesamowity charakter. Niebanalnej grafice wtóruje fantastyczna ścieżka dźwiękowa, stonowana w chwilach względnego spokoju i diabelnie energetyczna, gdy mroczne załki zaczynają gęstnieć od wrogów. FMF to kolejny retro shooter, w którym zmagania gracza ilustrują ciężkie, metalowe brzmienia, i trzeba przyznać, że do prezentowanej rozgrywki pasują idealnie.

Chcę więcej!

Wersja early access to mniej więcej półtowa zaplanowanej kampanii. Pozwala

zaliczyć dwa pierwsze epizody (każdy po sześć etapów), które zwieńczono walkami z bossami. Pierwszy wygląda świetnie i pasuje do przyjętej stylistyki, drugi nadrabia przebiegiem samego starcia – nie wystarczy władować weń wiadra amunicji, przydają się też zręczność i spostrzegawczość. Jednym słowem – jest dobrze. Gra już teraz działa bardzo stabilnie, choć animacja w trakcie największych zadym momentami łapała zadyszkę. **Zapowiedziane aktualizacje przyniosą sporo dobra – nowe potwory i broń, a także kolejne rozdziały**, na które złoży się podobna liczba etapów. W premierowej edycji możemy ponadto liczyć na drugą grywalną postać (w tej roli dziennikarka), która otrzyma odrębne drzewko rozwoju i własne talenty. Premierę przewidziano na czas wiosennych roztopów, choć niewykluczone, że gra poleży we wczesnym dostępie nieco dłużej, jeśli zajdzie taka potrzeba. Ja już odliczam dni. [CDA]

Spójność artystyczna gry mnie zachwycała.

częściej atakują w dużych, momentami wręcz przytłaczających grupach. Niebezpieczne mogą być nawet wybuchowe beczki, które potrafią ożyć i zabić mnie w samobójczym ataku. Musiałem wyhodować sobie oczy z tyłu głowy, bo spora część wrogów porusza się bezszelestnie i zachodząc od tyłu, może mnie chamsko przyblokować przy ścianie. O śmierć w tej sytuacji nietrudno, a na każdy poziom przypada jeden, góra dwa punkty zapisu. Co więcej, gra nie sekwjuje automatycznie – trzeba to robić własnoręcznie przy charakterystycznych postumentach. Jest oldskulowo.

Ruchomy komiks

Staroszkolna jest też cel-shadingowa oprawa, dzięki której każdy uchwycony



Małe, a cieszy

Choć gra jest ponura jak sen grabarza, zawarto w niej sporo easter eggów i odniesień do popkultury. W lokacji startowej znajdziemy na ścianie nawiązanie do Kingowskiego „Lśnienia”, w wariatkowie do Nolanowskiego „Mrocznego rycerza” (konkretnie – postaci Jokera), a na którymś z ostatnich etapów trafiamy na Hana Solo zamrożonego w karbonicie. Z kolei przy jednym z punktów zapisu znajdziemy charakterystyczne soulsowe ognisko z wbitym w nie mieczem.

CIESZY

- + spójna stylistyka świata i grafika przypominająca komiks
- + świetnie zaprojektowani przeciwnicy i bossowie
- + klimatyczne i zróżnicowane lokacje
- + przyjemny w użyciu wachlarz sprzętu i dodatkowego wyposażenia
- + zagrzewająca do boju muzyka

NIEPOKOI

- spora część potworów porusza się bezgłośnie (lub zbyt cicho)...
- ...przez co łatwo mogą nas przyblokować pod ścianą
- nie obraziłbym się na automatyczne checkpointy

PLATFORMA: PC
 PRODUCENT: RED HOOK STUDIOS
 DATA WYDANIA: 2022
 ROGUELIKE, TAKTYCZNA, LOVECRAFT

JUŻ GRALIŚMY

Darkest Dungeon

■ Chuchał i dmuchał, żeby pochodnia nie zgasała: **Dael**

Sześć lat temu poddaliśmy się szaleństwu, eksplorując ruiny zamieszkane przez lovecraftowskie kosmary. Zrobiliśmy to bez nadziei na zwycięstwo, lękliwie spoglądając na dogasającą pochodnię.

Na nic jednak te wysiłki. Całe nasze dzieło obrócono wniwecz. Zła nie da się pokonać. A i uśpić nie zdołaliśmy go na długo. Teraz, gdy Ziemia znów obraca się wokół niewłaściwej osi, nastał czas apokalipsy. Raz jeszcze przyjdzie nam wyruszyć w stronę najmroczniejszych lochów.

Nie mamy już schronienia...

Mnie w tej podróży towarzyszył lęk podwójny. Bo nie dość, że czekała mnie mordercza trudna przeprawa, to na dodatek – jak zapowiedzieli developerzy – Darkest Dungeon bardzo się zmienił. Jedną z moich ulubionych gier łączących elementy zarządzania ze świetnymi mechanizmami rogue-like'a zaczęła się przepoczwarzać, a ja nie wiedziałem, czy będę zadowolony z efektów tej metamorfozy.

Każdy, kto uruchomi Darkest Dungeon II, przekona się bowiem, że pomimo utrzymania unikalnego stylu graficznego z pierwszej części i ponownie pierwszorzędną oprawy dźwiękowej (niestety nie usłyszymy już charakterystycznej narracji Wayne'a June'a) sama gra przeszła zmiany rewolucyjne. Od czego by tu zacząć? Może od zniknięcia wioski, miejsca, gdzie można było znaleźć wytchnienie pomiędzy kolejnymi wyprawami w nieznanne. Koniec z rozbudowywaniem infrastruktury i naprawianiem błędów popełnionych w trakcie eskapad do lochów i jaskiń.

Koniec z erpegowym rozwojem atrybutów naszych bohaterów – ulepszać, i to w bardzo uproszczony sposób, można będzie tylko ich umiejętności. Koniec też z liczącą tuziny postaci ekipą poszukiwaczy przygód. Od początku do końca gry sterować będziemy wyłącznie czterema bohaterami, nowych dołączymy w gospodach tylko w przypadku, gdy ktoś z podstawowego zespołu zginie.

Skoro zniknęła wioska, to właściwie cóż takiego będziemy robić w Darkest Dungeon II? Otóż pędzić na złamanie karku konnym zaprzęgiem(*). Gra podzielona jest na pięć aktów (razie we wczesnym dostępie możemy spróbować sił tylko w pierwszym), zakończonych starciem

Bardzo odmieniony, ale równie wciągający sequel.

z bossami. Z kolei każdy akt dzieli się na serię odcinków, które musimy pokonać naszym dylżansem. Pomiedzy odcinkami znajdziemy karczmy, w których możemy zakupić wyposażenie, rozbudować powóz czy wydać punkty mistrzostwa na poprawę umiejętności bohaterów. A gdy wyczerpią się nasze możliwości, wybierzemy sobie, w którą stronę jedziemy

■ Gospoda to jedyne miejsce, które pozwoli podreperować relacje pomiędzy bohaterami.



dalej (tzn. wskażemy region, wraz z jego unikalną fauną i florą oraz wyzwaniem, jakie przed nami staną).

...a naszym przeznaczeniem wieczna tułaczka...

Jeśli karczma stanowi uproszczoną wersję wioski, to przemierzanie świata dylżansem jest odmienionym i zdynamizowa-

nym odpowiednikiem eksplorowania lochów. Tym razem zło wylało na powierzchnię, więc pędząc naprzód, co i rusz natrafimy na zasadzki wroga, jego leża czy tajemnicze budynki wymagające zbadań. W trakcie jazdy będziemy też mogli najeżdżać na drobne przeszkody i zbierać z tego tytułu nagrody lub kary, a co jakiś czas dotrzemy do rozstaju dróg. Od tego,

(*) Technicznie rzecz biorąc, to dormeza, ale twórcy nazywają powóz dylżansem, więc tego nazewnictwa będę się trzymał.



którą ścieżkę wybierzemy, zależeć będzie nie tylko to, z czym się zmierzmy, ale i nastroj naszych kompanów (którzy często mają sprzeczne zdania co do tego, którądy powinniśmy jechać).

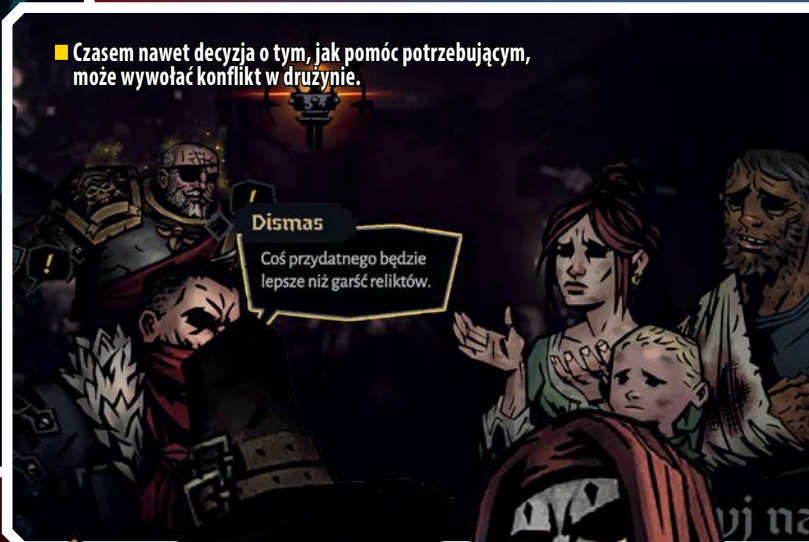
A właśnie, warto wspomnieć o nastroju, stresie i relacjach, bo również tu twórcy gry postanowili mocno zamieszać. **Bohaterowie są tym razem prawdziwymi indywidualnościami**, każdy z nich ma własny zestaw questów odsłaniających jego historię (dostępnych w odkrywanych podczas podróży kapliczkach). Opowieści te są unikalne (nie tylko pod względem fabuły, ale i mechanizmów), a nagrodą za ich ukończenie jest zdobycie przez bohatera nowej umiejętności.

...i walka, dopóki nie zgaśnie światło nadziei

Ale to nie wszystko, bo nasi podróżnicy, jako ludzie z krwi i kości, potrafią też się dąsać. System cnót i dolegliwości z pierwszej części został bowiem zastąpiony

przez mechanikę relacji. Wysoki stres, kiepski stan zdrowia czy częste różnice zdań w trakcie zdarzeń losowych pogarszają stosunki pomiędzy poszczególnymi bohaterami. Czas spędzony wspólnie w gospodzie, w pomaganiu sobie w walce (leczenie, zemsta itp.) mogą je polepszyć. A gra jest warta świeczki, bo **nienawidzący się bohaterowie w skrajnych przypadkach będą sobie wchodzić w parady**. Przykładowo – jeśli nasza hiena cmentarna nie znosi oprycha, to może przeszkodzić badaczce zarazy w uleczeniu jego ran. Z kolei dobre zgranie postaci umożliwi wykorzystanie szeregu bonusów, a nawet pozwoli na wykonywanie darmowych ataków. Tak jak w pierwszej części kluczem do zwycięstwa było rozwijanie celności i inicjatywy przy utrzymywaniu w ryzach stresu, tak w „dwójce” wszystko rozbija się o to, czy uda nam się kultywować prawidłowe relacje w zespole.

Najmniej w stosunku do poprzedniej odsłony Darkest Dungeon zmieniła się walka. Dalej jest turowa i taktyczna, aczkolwiek wzbogacono ją o rozbudowany system tokenów (czyli specjalnych pozytywnych lub negatywnych efektów). Jest ich łącznie trzydzieści, od riposty (gwarantującej „odpowiedź” na wrogi atak) po osłabienie (zmniejszające o 50% szansę na trafienie). Między tokenami a różnymi rodzajami ataków występują interesujące synergie, które dodają walce z monstrami głębi. I **chyba właśnie usprawniony mechanizm walki najbardziej mnie w Darkest Dungeon II urzekł**. Mimo ograniczenia



elementów RPG związanych z rozwojem postaci systemu tokenów i relacji (wraz ze zmniejszeniem użyteczności leczenia) sprawiają, że każde starcie przeradza się w niepowtarzalną łamigłówkę.

Czy zmiana ta wystarczyła, abym przymknął oko na odebranie mi wioski, której rozbudowa dostarczała w pierwszej części gry tak bardzo potrzebnego ukojenia i odpoczynku od mrocznych sił kryjących się w podziemiach? Chyba za wcześnie, by odpowiedzieć na to pytanie. Ale na razie nie tracę ducha. Ruszam w mrok. A i wam to polecam – o ile oczywiście potraficie zmierzyć się z własnymi lękami. [CDA]

CIESZY

- + rozwinęta, bardziej taktyczna walka
- + ta sama urzekająca atmosfera, co w „jedyńce”

NIEPOKOI

- brak wioski
- brak narracji Wayne’a June’a



NADZIEJE 2022

Z optymizmem patrzy w przyszłość: **Redakcja**

Pomimo kilku naprawdę udanych (i zaskakująco wielu zupełnie nieudanych) premier 2021 był dla gier rokiem wyjątkowo spokojnym. Szereg opóźnień wyczekiwanych tytułów sprawił jednak, że początek 2022 zapowiada się na najgorętszy okres w branży od lat – a i w późniejszych miesiącach na brak ważnych produkcji narzekać nie powinniśmy. Na kolejnych stronach znajdziecie wybór gier, na które naszym zdaniem warto czekać.





Homeworld 3

PC | RTS, KOSMOS | BLACKBIRD INTERACTIVE | GRUDZIEŃ 2022

HOMEWORLD, kultowy RTS z przełomu wieków, wrócił z martwych na raty. Najpierw dostaliśmy remaster dwóch pierwszych części – przyjęty niezwykle ciepło. Potem przyszła pora na prequel – wprowadzie pozbawiony fantastycznych bitew w przestrzeni kosmicznej, ale zbierający pozytywne recenzje. A pod koniec roku zagramy wreszcie w pełnoprawną część trzecią, która obiecuje nam wszystko to, za co pokochaliśmy poprzednie odsłony – na czele z atmosferą prawdziwej space opery (wspomaganej przez soundtrack Paula Ruskaya) i zapierającymi dech w piersiach bataliami, w których ścierać się będą tysiące statków (od małych myśliwców po gargantuiczne pancerniki). Twórcy zapowiedzieli też powrót do korzeni, polegający na zastąpieniu znanego z Homeworlda 2 mechanizmu obliczania trafień na podstawie narzuconego odgórnie prawdopodobieństwa systemem symulowania ich przez silnik fizyczny, jak w części pierwszej. Fani kosmicznych RTS-ów poczują się jak w domu. **[Dael]**



Warhammer 40,000: Chaos Gate – Daemonhunters

PC | TAKTYCZNA, RPG | COMPLEX GAMES | 2022

23 LATA to szmat czasu. A tyle właśnie czekamy na sequel Chaos Gate – taktycznej turówki, która łączyła mechanizmy starego X-COM-a ze światem Warhammera 40,000. Ale nie będziemy czekać już długo. Szarzy Ryccze, przedstawiciele sekretne, sześćset sześćdziesiątego szóstego zakonu Kosmicznych Marines, powracają, by na rozkaz Inkwizycji rzucić się do walki z siłami Chaosu, reprezentowanymi nie tylko przez demony, ale również zdradzieckich członków Gwardii Śmierci i tajemniczą zarazę. W stosunku do poprzedniej części Chaos Gate zostało wzbogacone o rozwinięte mechanizmy RPG, pozwalające wyspecjalizować naszych wojowników. A na to, że opowieść będzie wciągająca, wskazywać może nazwisko głównego scenarzysty: to Aaron Dembski-Bowden, jeden z lepszych autorów książek ze stajni WH40K. Mordowanie demonów chyba jeszcze nigdy nie zapowiadało się tak atrakcyjnie. **[Dael]**

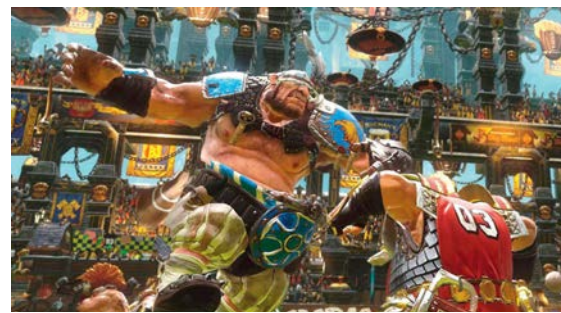
Gran Turismo 7

PS5, PS4 | WYŚCIGI, REALIZM | POLYPHONY DIGITAL | 4 MARCA 2022

OD PREMIERY pierwszej odsłony seria Gran Turismo pozostawała w czołówce najlepiej sprzedających się gier na PlayStation (choć w mijającej generacji złąpała lekką zadyszkę), nic więc dziwnego, że dla sporej części fanów Niebieskich „siódemka” jest najważniejszą produkcją przyszłego roku. Prócz – jak wierzymy – niezmiennie świetnego systemu jazdy zachwyci nas tradycyjnie dla cyklu znakomitą oprawą, m.in. za sprawą systemu dynamicznej pogody.



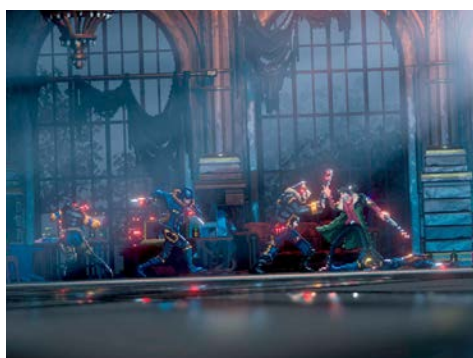
Powróć też kampania i nieobecny w ostatniej części rozbudowany tuning aut. **[Witold]**



Blood Bowl 3

PC, PS5, PS4, XSX, XBO, NS | TAKTYCZNA, FUTBOL AMERYKAŃSKI, WARHAMMER | CYANIDE STUDIO | 2022

W ŚWIECIE Warhammera Fantasy istnieją tylko wojna, rozkład i nieuchronna śmierć. No i jest jeszcze sport! Mordujące się na co dzień rasy i frakcje odkładają na chwilę swoje bieżące spory, by dowieść swej wyższości na boisku do gry zadziwiająco przypominającej futbol amerykański. Ale nie ładnie się! Ludzie, mroczne elfy, skaveni, wyznawcy Chaosu, jaszczuroludy, wampiry i cała reszta tego tałatajstwa w boiskowej zabawie jest nie mniej brutalna niż na polu bitwy. Czy pomysł stojący za Blood Bowl, humorystyczną, taktyczną grą sportową umiejscowioną w świecie dark fantasy, jest absurdalny? Jak najbardziej. Ale dotychczasowe dwie odsłony serii dostarczyły mi masę radości. A trzecia ma być jeszcze bardziej brutalna, jeszcze śmieszniejsza i – co jest pewną nowością – przystępna dla ludzi, którzy o Blood Bowlu i Warhammerze nawet nie słyszeli. Czekam więc niecierpliwie na pierwszy gwizdek! **[Dael]**

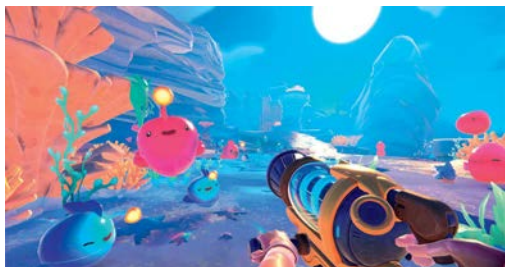


Replaced

PC, XSX, XBO | PLATFORMÓWKA 2,5D | SAD CAT STUDIOS | 2022

W JEDNYM w wywiadów twórcy przyznali, że byli zaskoczeni ekscytacją, jaką wywołał pokazany podczas E3 zwiastun ich postapokaliptycznej platformówki. Ale czemu tu się dziwić? Powstające w białoruskim studiu Replaced robi wrażenie niezwykle plastyczną i elegancką pixelartową grafiką oraz świetnym cyberpunkowym klimatem. Akcja toczy się w alternatywnej Ameryce lat 80. XX wieku, w świecie po katastrofie nuklearnej, który

poznajemy oczami AI zamkniętej w ciele człowieka. Ma to pozwolić na poprowadzenie fabuły w bardzo nietypowym kierunku. Podczas opracowywania systemu walki inspirowała go seria Batman: Arkham, możemy zatem spodziewać się płynnych, filmowych starć. Nie oznacza to jednak, że gra będzie starała się wspiąć na wyżyny trudności, twórcy zdradzili bowiem, że myślą nad wprowadzeniem trybu ułatwiającego rozgrywkę. **[Ranafa]**



Slime Rancher 2

PC, XSX | AKCJA, HODOWLA GLUTÓW | MONOMI PARK | 2022

KIEDY patrzę na Slime Ranchera, sentyment wobec Ragnaroka Online sprawia, że w hasających glutach widzę przede wszystkim poringi. W różnych kolorach, z uszami i ogonami, latające i świecące, złote, kryształowe... W serii studia Monomi chodzi o to, żeby złapać je wszystkie i schować do zagrod, a potem... bogacić się na sprzedaży ich odchodów. Nie wiem, ile czasu spędziłam w „jedynce” po premierze latem 2017, ale pamiętam, że okazała się zaskakująco bogata. „Dwójka” jest jednym z niewielu sequeli, których faktycznie wyczekuję. Bohaterka przekroczy w niej Morze Szlamików (wszelkie prawa do nazwy zastrzeżone!) i uda się na Tęczową Wyspę, na której zajmie się hodowlą nowych gatunków, rozbudową konserwatorium oraz rozwijaniem sprzętu, nie tylko jetpacka i ssąco-dmuchającego odkurzacza towarzyszących jej w pierwszej części serii. **[9kier]**

Tormentum II

PC | POINT'N'CLICK, MROK | OHNOO STUDIO | 2022

PIERWSZA część, mimo że stosunkowo krótka, wyróżniała się spośród innych przygódówek silnymi inspiracjami twórczością H.R. Giger'a oraz Zdzisława Beksińskiego. Twórcy obiecują, że tym razem zabawa będzie o wiele dłuższa – gracze będą krążyć łącznie po 130 lokacjach. Druga odsłona Tormentum fabularnie nie jest powiązana z poprzednią częścią, łączą ją tylko ta sama mroczna stylistyka oraz brak jednoznacznych wyborów moralnych.

Tym razem świat Tormentum nabierze futurystycznego sznytu. Głównym bohaterem będzie twórca gier wideo, któremu zamarzyło się wykreować sztuczną inteligencję dorównującą człowiekowi. Na skutek przedziwnego spłotu wydarzeń zostaje on wciągnięty do własnej gry, w której ma stawiać czoło swoim twórcom. W sumie... istnieją developerzy, którym czasami tego życzyć. **[Ranafe]**



Splatoon 3

NS | STRZELANKA TPP | NINTENDO | 2022

SPĘDZIŁEM w obu Splatoonach tyle godzin, że nie wolno mi się nie jarać. Tym razem twórcy idą mocniej w klimaty postapo – już w pierwszym trailerze zobaczyliśmy wieżę Eiffla wbitym czubkiem w ziemię, a nazwa kampanii singlowej zapowiada „powrót ssakowatych”. Nie żeby zanosilo się na nie wiadomo jakie zmiany. Trzony rozgrywki znów będą najpewniej dwa: oprócz wspomnianego singla dostaniemy zmagania czteroosobowych drużyn,

potwierdzono też, że główną pasją humanoidalnych kałamarnic pozostaje turf war, czyli bitwa polegająca na zamalowaniu jak największego obszaru kolorem drużyny. Zobaczyliśmy już trochę nowych broni, nowe mapy, nowy hub... Czy jeśli wiadomo, że to będzie dobra gra, to można tu mówić o jakiejś „nadziei”? O, już wiem: mam nadzieję, że prędko się ukaże. **[spikain]**



The Callisto Protocol

PC, PS5, XSX | HORROR, SF, DEAD SPACE | STRIKING DISTANCE STUDIOS | 2022

O NOWEJ grze w universum PUBG-a wiemy niewiele, ale jednego możemy być pewni – będzie straszyc. Tak sądzić pozwala nazwisko jej reżysera. **Glen Schofield to człowiek stojący za jednym z najlepszych horrorów w historii, Dead Space'em.** Striking Distance Studios składa się zresztą z samych weteranów jego pokroju, a na pokładzie ma być ich aż 150 (z czego ok. 30 osób pracowało przy serii DS). Grupa ta od 2019 zajmuje się „wyznaczeniem nowych standardów grozy w grach”, wykorzystując dobrze znaną fanom twórczości Schofielda konwencję horroru science fiction.

Gra, choć ma dzielić świat z tym znanym z PUBG-a, rozgrywać będzie się w przyszłości, dokładnie w 2320 roku w kolonii karnej o nazwie „Czarne Żelazo”, umiejscowionej na martwym księżycu Jowisza – Kallisto. Wcielimy się w skazańca, którego jedynym celem będzie przeżycie po tym, jak więzienie zostanie zaatakowane przez Obcych. Zadaniem gracza będzie natomiast przezwyciężenie strachu



i zmierzenie się z grozą, którą przygotowują dla nas twórcy The Callisto Protocol. Nie mogę się doczekać – to jedna z tych gier 2022 roku, z którymi wiąże największe nadzieje. **[Ninho]**



BAR 5.0 MULTIBEAM

Soundbar z dźwiękiem Virtual Dolby Atmos® oraz technologią JBL Multibeam™

Nowy soundbar JBL Bar 5.0 Multibeam pozwala doświadczyć przestrzennego, otaczającego dźwięku 3D w domu. Nie wymaga dodatkowego subwoofera. Wyposażony jest w technologie Chromecast, AirPlay oraz Alexa Multi-Room Music (MRM). Wbudowany Bluetooth umożliwia słuchanie muzyki również ze smartfona lub tabletu. Soundbar jest elegancki, kompaktowy i łatwy w obsłudze - można nim sterować przy pomocy posiadanego pilota TV lub intuicyjnie działającego pilota dołączonego do zestawu.



pl.jbl.com



Diablo Immortal

IOS, AND | HACK'N'SLASH, RPG
BLIZZARD ENTERTAINMENT, NETEASE
2022

JEŻELI udostępniasz wersję alfa (!) swojej gry dość sporemu gronu graczy aż na trzy miesiące, to naprawdę musisz być pewien swojej produkcji. Alfa Diablo Immortal wyglądała o wiele lepiej niż większość gier we wczesnym dostępie, których miałem okazję doświadczyć, a jej jakość uderza szczególnie, gdy spojrzysz się na nią przez pryzmat obecnych remasterów GTA lub innych podobnych jakościowo projektów.

Zagrałem i... bawiłem się fenomenalnie! **To nie jest po prostu Diablo III bis na telefon: to pełnoprawna odsłona, przystosowana do urządzeń przenośnych.** Pod względem stylistyki i mechaniki czerpie garściami z wspomnianej „trójki”, ale klimatem bliżej jej do nadchodzącej „czwórki”: jest mroczniej, sugestywniej. W udostępnionym buildzie Blizzard dał się pobawić czterema klasami z pięciu (brakowało nekromanty), a także udostępnił dwa rozdziały wątku fabularnego – jeden osadzony w mrocznej kniei, a drugi, zwyczajowo dla serii, na pustynnym odludziu. Jeśli chodzi o klasy, to Blizzard wykonał kawał świetnej roboty, tak pod względem wygodnego sterowania, jak i samych mechanizmów. Takim Demon Hunterem gra się doskonale. Czuć, że to stary, dobry łowca z „trójki”, ale jego zestaw umiejętności został gruntownie przebudowany i dostosowany do urządzeń dotykowych – wprowadzono na przykład ulity wzmacniające ataki podstawowe czy pozbyto się run modyfikujących zdolności. Do mobilnego grania jak znalazł. Do tego całość jest przepiękna, a na nas czekają przepustki sezonowe i codzienne zadania. Data premiery? Nieznana, ale nie zapowiedziano jeszcze beta-testów – a tych spodziewałbym się w pierwszym kwartale 2022 roku. **[Bastian]**



Ghostwire: Tokyo

PC, PS5 | HORROR(?), AKCJA | TANGO GAMEWORKS | 2022

PO DWÓCH częściach The Evil Within, które wielkimi sukcesami komercyjnymi się nie okazały, Shinji Mikami zmienia nie tylko kontynent, ale i perspektywę – tym razem trafimy do Tokio, którego ulice będziemy zwiedzać pierwszoosobowo. Tyle że z 38 milionów mieszkańców aglomeracji tokijskiej pozostała zaledwie garstka, reszta zniknęła w „tajemniczej mgle okalającej miasto”. Główny bohater miał to (nie)szczęście, że przetrwał ten nieprzyjemny w skutkach incydent. Problem jednak w tym, że teraz przyjdzie mu mierzyć się z Przybyszami ze świata duchów, których do miasta przyzwala grupa okultystyczna nosząca maski hannya. Wśród zjaw znajdują się takie dziwy jak bezgłowe duchy uczennic liceum, latające lalki przypominające talizmany pogodowe oraz pozbawione twarzy byty ubrane

w stroje pogrzebowe i preferujące ataki z bliskiej odległości.

Bez dwóch zdań – będzie niezwykajnie. Po obu stronach barykady zresztą, bo tuż po incydencie główny bohater odkrył arsenał nadprzyrodzonych mocy, w tym tzw. eteryczne tkanie, które pozwala łączyć duchową energię z żywiołami ognia, wody i wiatru. Choć serię The Evil Within lubię i uważam za niedocenianą, to im dłużej czekam i im więcej na temat Ghostwire Tokyo się dowiaduję, tym bardziej zastanawiam się, czym będzie ta gra i czy będzie ona dla mnie. Po kilku pierwszych materiałach **mam wrażenie, że czeka nas więcej akcji niż horroru.** Czy mam rację, dowiemy się w 2022 roku, na który przełożono premierę. Dokładnej daty wciąż nie znamy. **[Ninho]**



Stranger of Paradise: Final Fantasy Origin

PC, PS5, PS4, XSX, XBO | SOULSLIKE, AKCJA | TEAM NINJA | 18 MARCA 2022

TEN nowy pomysł na serię Final Fantasy będziemy mogli sprawdzić już w marcu. Pomimo pewnych obaw (związanych m.in. z kiepską jakością oprawy w obu betach oraz podziałem świata na drobne lokacje) naprawdę **nie mogę się tego nietypowego soulslike'a doczekać. Zwłaszcza że pracują nad nim prawdziwi eksperci od tego gatunku,** czyli znane z Nioh studio Team Ninja. Stranger of Paradise przeniesie nas do epoki Final Fantasy I, stawiając naprzeciw dowodzonej przez Jacka drużynie całą gromadę bosów. Wydarzenia mają mocno nawiązywać do fabuły pierwszej odsłony cyklu, ale raczej nie ma co liczyć na zbyt wyrafinowany scenariusz. Złożona z trojga kompanów drużyna wprowadza za to spory powiew

świeżości do walk. Choć starcia nie wybaczą błędów, obecność towarzyszy nieco ułatwia potyczki, dając nam m.in. czas na zregenerowanie się. Wiąże się z nią też cała masa taktyk i combosów drużynowych do wykonania. Oprócz tego czeka nas sporo eksploracji, podczas której odnajdziemy kolejne skróty i coraz potężniejsze przedmioty, ułatwiające nam przejęcie inicjatywy. Rozwój postaci może przebiegać przy tym na wiele sposobów, zależnie od wybranego drzewka. Podobnie jak wiele soulslike'ów, również Stranger of Paradise pozwoli nam wskoczyć do światów innych graczy i wspomóc ich w walce lub też napaść. Mam tylko nadzieję, że do premiery uda się poprawić optymalizację – kiepskawa grafika raczej się już zmienić nie zdąży. **[Otton]**



The Legend of Zelda: Breath of the Wild – sequel

NS | OTWARTY ŚWIAT, AKCJA,
PRZYGODA | NINTENDO | 2022

POZWOLĘ sobie nie powielać tutaj podstawowych informacji o tej grze – zwłaszcza że pomiędzy końcówką listopada, kiedy piszę te słowa, a połową grudnia, kiedy je czytacie, wydarzy się The Game Awards. Być może padną odpowiedzi na część pytań, które fani Breath of the Wild mają w głowach, a sequel dostanie nowy tytuł. Na razie pisanie o kontynuacji to próba złożenia wielkiego obrazu z paru skrawków i masy domysłów. Ba, każdy z takich rzuconych nam ochłapów też tylko rodzi kolejne pytania. Trafimy do tego samego Hyrule, ale jak bardzo zmienionego? Lewitujące wyspy – fajnie, ale co na nich będzie? Jaką będą miały powierzchnię w stosunku do znanego nam już terenu? Zejdziemy pod ziemię, czy niekoniecznie? Takich niewiadomych jest znacznie więcej, a to tylko jeden aspekt ogromnej gry.

Dzień przed pisaniem tych Nadziei widziałem, że gdzieś w internecie ktoś zastanawiał się, jak duża jest szansa, że sequel będzie lepszy od Breath of the Wild. Pozwól sobie odpowiedzieć na łamach, że raczej niewielka – w każdym razie trudny do przebicia będzie sam wynik liczbowy (97 na Metacriticu). Tylko czy to w ogóle istotne?

Śmiało można zakładać, że to nie będzie po prostu więcej tego samego – **kontynuacja gry, przy której Nintendo podjęło tak wielkie ryzyko, zapewne również nas czymś wielokrotnie zaskoczy**. I to tego najbardziej należy się obawiać: że eksperyment tym razem się nie powiedzie. Skłamałbym jednak, mówiąc, że nie jestem o tę grę spokojny. Jeżeli ludzie bez doświadczenia w produkcjach osadzonych w otwartym świecie byli w stanie zrobić jeden z najlepszych otwartych światów, to z sequelem też sobie poradzą. **[spikain]**



Dead Space

PC, PS5, XSX | SURVIVAL HORROR | MOTIVE STUDIOS
IV KWARTAŁ 2022

CHOĆ z miejsca mogę podać kilkanaście innych survivali, którym bardziej przydałoby się gruntowne odświeżenie, i Dead Space'a przyjmę z otwartymi ramionami. Przede wszystkim dlatego, że wciąż jest jednym z najlepszych horrorów w historii. Motive Studios nie uznaje półśrodków, stawiając na pełnoprawnego rimejka. Żadnego recyklingu starych tekstur, modeli, animacji czy dźwięków – twórcy budują grę od zera na silniku Frostbite, byśmy raz jeszcze mogli poczuć dreszcz grozy, penetrując pogrążone w półmrokach korytarze planetolamacza USG Ishimura. Gra ma być dość wierna pierwowzorowi z 2008 roku, ale autorzy zamierzają odważnie czerpać ze spuścizny całej marki, czy to wykorzystując mechaniki kojarzone z kolejnymi odsłonami, czy też poszerzając naszą wiedzę o uniwersum. Pojawi się również zawartość, która w wyniku cięć budżetowych wyleciała z pierwotnej wersji. Dowiedzieliśmy się ponadto, że gra ma być pozbawiona mikropłatności i ekranów ładowania. Niby rzeczy oczywiste, ale w dzisiejszych czasach nawet to cieszy. **[Siekiera]**



Avatar: Frontiers of Pandora

PC, PS5, XSX | ACTION ADVENTURE, FPP
MASSIVE ENTERTAINMENT | 2022

SKĄD tu Avatar po dwunastu latach od premiery filmu? Odpowiedź jest prosta: w 2022 obejrzymy w kinach kolejną część, a omawiana gra najwyraźniej będzie mu towarzyszyć. Twórcy określają ją jako przygodową grę akcji z widokiem z perspektywy pierwszej osoby, a zabierze nas ona we wcześniej niepokazywane rejony Pandory. Wcielmy się w członka plemienia Na'vi i wyruszymy na wyprawę do Zachodnich Rubieży filmowego księżycy. Osią historii będzie konflikt między ludźmi a mieszkańcami podbijanego przez nich świata – śmiało można założyć, że tym razem zobaczymy te wydarzenia z perspektywy czterometrowych, niebieskoskórych humanoidów. Nie zabraknie strzelania z łuku, łatania na osobliwej lokalnej faunie, a także typowej dla kinowego pierwowzoru akcji w niesamowicie wyglądającym środowisku naturalnym Pandory. Gra powstaje na silniku The Division i będzie dostępna tylko na PC oraz konsolach najnowszej generacji. **[Krigor]**



Cult of the Lamb

PC | KONSOLE | BUDOWANIE KULTU, ROGUELIKE, AKCJA
MASSIVE MONSTER | 2022

STYLÓWE kuriozum, które oczywiście nie umknęło uwadze Devolvera. Cult of the Lamb to gra o budowaniu kultu, nad którą pracują twórcy kooperacyjnej platformówki Adventure Pals. Wcielisz się w opętaną owcę, która, uratowana przed egzekucją przez tajemniczą postać, spłaca dług, gromadząc jej wyznawców i wybijając okolicznych heretyków. Pojęcia nie mam, czy będzie to bardziej kolorowy slasher, czy tycoon, czy survival. Wiadomo natomiast, że będziemy próbować udobruchać mrocznych bogów za pomocą krwawych rytuałów i prawić mroczne kazania, a wszystko to będzie ładne i dobrze udźwiękowione. Jedna z niewielu produkcji, które planują ogrywać na premierę! **[9kier]**



A Plague Tale: Requiem

PC, PS5, XSX, NS | ACTION ADVENTURE, ŚREDNIOWIECZE
ASOBO STUDIO | 2022

APLAGUETale: Innocence, czyli pierwsza część przygód Amicii i Hugo, była dla mnie jedną z najprzyjemniejszych niespodzianek 2019 roku. Podróż przez doświadczoną zarazą XIV-wieczną Francję, sprawowanie opieki nad kilkuletnim brzdącem i opędzanie się od stad żarłocznych szczurów głęboko wryło się w moją wyobraźnię. Nie tylko moją najwyraźniej, bo gra zgarnęła Nagrodę Steama za fabułę. W chwili, gdy to piszę, o kontynuacji nie wiemy w zasadzie nic ponad to, że spotkamy te same twarze. I pyszczki. Mnóstwo, mnóstwo wąsatych, pokrytych futerkiem pyszczków. Gra trafi do Game Passa w dniu premiery. **[Cursian]**



Gotham Knights

PC, PS5, PS4, XSX, XBO | AKCJA, KOMIKS, SANDBOX | WB GAMES MONTRÉAL | 2022

WYGLĄDA na to, że Warner Bros. definitywnie skończyło na razie z tworzeniem gier o Batmanie... ale nie z powielaniem znanej z nich formuły. Rocksteady pracuje nad własnym Legionem Samobójców, a tymczasem odpowiedzialnemu za poboczną odsłonę przygód Mrocznego Rycerza (Batman: Arkham Origins) studiu z Montrealu powierzono Gotham Knights. Produkcja rozwija pomysły znane z cyklu Arkham, opowiadając o losach czworga herosów – Nightwinga, Robina, Batgirl oraz Red Hooda. Pomimo obecności wielu bohaterów ekipa wcale nie kładzie ogromnego nacisku na tryb współpracy – przygodę zaliczymy z maksymalnie jednym kolegą u boku. Postacie mają oferować odmienne drzewka rozwoju i umiejętności, a poziom przeciwników ma dynamicznie dopasowywać się do naszego stopnia rozwoju, by gracze nie obawiali się koryzować z kilku różnych herosów.

Ponownie dostaniemy dynamiczną grę akcji w otwartym świecie, mocno stawiającą na walkę i gadżety. W wielu sytuacjach rozwiązaniem równie skutecznym co pięści będzie eliminowanie wrogów z ukrycia. Gotham zwiedzimy zarówno na własnych nogach, jak i za sterami pojazdów. **Nasza ekipa zmierzy się z klasycznymi superbohaterami z Uniwersum DC: potwierdzono m.in. Pingwina, Two Face'a czy Mr. Freeze'a.** Studio zapewnia jednak, że kreacja świata będzie znacząco odmienna od tej z produkcji Rocksteady. Ma się do niej przyczynić choćby nieobecność Batmana, którego zniknięcie doprowadziło w Gotham do ogromnego chaosu. Miejmy nadzieję, że takowy nie wkradnie się pod jego nieobecność również do gry.

[Otton]



HORIZON FORBIDDEN WEST

PS5, PS4 | AKCJA, DINO-MASZYNY | GUERRILLA GAMES | 18 LUTEGO 2022

Czy luk Aloy będzie miał większy zasięg? Czy maszyny będą gryzły mocniej? Tyle pytań! A premiera już tuż-tuż!

Po bardzo udanej części pierwszej można by życzyć sobie praktycznie tego samego, ale... więcej. Guerrilla naprawdę nie musi nic zmieniać. I na szczęście zanoszą się na to, że Forbidden West będzie tym samym Horizonem, ale podrasowanym i z atrakcjami, których w poprzedniej części brakowało, czyli np. z nurkowaniem i szybowaniem za pomocą urządzenia przypominającego lotnię.

Pokazany dotąd gameplay z sequela nieco niepokoił korytarzową rozgrywką, ale miała być to jedynie kwestia prezentowanych questów – twórcy zapewniają zresztą, że gracze doświadczą podczas eksploracji jeszcze więcej swobody. Pierwsza część do dziś wygląda cudnie, ma też wyjątkowo dobrze

zaprojektowany otwarty świat, w którym łatwo się zorientować, jednak większość jej akcji toczy się na płaskiej powierzchni. Dlatego ucieszyła mnie wieść o tym, że **jedną z najważniejszych nowinek dotyczy projektu lokacji: pojawi się więcej skał i trudno dostępnych, wysoko położonych miejsc**, które zmienią dynamikę walki i rozszerzą możliwości eksploracji (dzięki dynksowi o nazwie Pullcaster, łączącemu funkcję wyciągarki i linki z hakiem). Co więcej, tym razem miejsca, na które można się będzie wspinać, nie zostaną oznaczone farbą – docelowo każdy sensowny występ skalny może pomóc Aloy w dotarciu wyżej. Łowczyni dostanie też możliwość podróżowania na nowych rodzajach wierzchowców. W poprzedniej części

Evil Dead: The Game

PC, PS5, PS4, XSX, XBO, NS | AKCJA, CO-OP, HORROR | SABER INTERACTIVE | LUTY 2022

ZGODNIE z tytułem – gra oparta na cyklu filmów „Evil Dead”. Będzie to sieciowy co-op, w którym wcielimy się w czteroosobową drużynę walczącą z piekielnym pomiotem. Wśród znanych z kina i serialu postaci nie zabraknie oczywiście Asha Williamsa – charakterystycznego głównego bohatera z piłą łańcuchową zamiast dłoni, któremu głosu użyczy Bruce Campbell. Ponadto będziemy mogli opowiedzieć się również po stronie zła i pograć jako Kandarian Demon, przejmując nieumarłych czy nawet walczących z nimi ludzi i próbując odesłać drużynę śmiaćków do piekieł. Wokół gry było trochę zamieszania – pierwotnie miała pojawić się w roku 2021, jednakże premierę opóźniono i wówczas pojawiły się doniesienia, że prócz wspomnianego multiplayera dostaniemy również coś dla solowych graczy. Strona producenta o tym ostatnim jednak nic nie wspomina – cóż, po(nie)żyjemy, zobaczymy. Aha, nadchodzący rok przyniesie również kolejny film z serii: „Evil Dead Rise”.

[Krigor]





był to mój ulubiony sposób na pokonywanie dużych odległości, a wrażenia z jazdy tak mi się podobały, że rzadko, jak na tak wielką grę, korzystałam z szybkiej podróży. Ciekawa jestem wykorzystania możliwości pada DualSense do PS5: adaptacyjne spusty oraz wibracje haptyczne mają odwzorowywać napinanie łuku, trzeszczenie linki wyciągarki i wiele innych odczuć związanych z używaniem nowych narzędzi. A skoro już przy wyposażeniu jesteśmy, Aloy dostanie w końcu możliwość grzebania przy broni w specjalnych warsztatach. Jej styl walki nie zmieni się jednak i nadal będzie oparty raczej na zwinności i precyzji niż na brutalnej sile.

Co nieco o intrydze nowej części zdradza komiks „Raróg. Horizon Zero Dawn” (zrecenzowany przeze mnie w CDA 12/2021). Czy jednak wizja nowego wielkiego zagrożenia zainteresuje graczy tak, jak opowieść z pierwszej części, w której wątki upadku cywilizacji i pochodzenia Aloy stanowiły siłę napędową fabuły? Nie jestem tego taka pewna, bo cały urok Horizonu sprowadzał się do poznawania tego niezwykłego świata. I jakkolwiek druga część przygód dziewczyny obiecuje ciekawe mechanizmy i wiele piękna, to jednak nie wiem, czy zdoła przyciągnąć mnie równie frapującą tajemnicą. **[Ranafe]**

Company of Heroes 3

PC | RTS, II WOJNA ŚWIATOWA | RELIC ENTERTAINMENT | KOŃCÓWKA 2022

JEŚLI wszystkie ważniejsze gry zajmują kawałek mojego serca, seria Company of Heroes zamieszkuje jedno z jego najbardziej luksusowych pomieszczeń – z puchatymi poduchami, regałami pełnymi książek, kominem, klimatyzacją i mnóstwem chałwy. Powód, dla którego nie grałam we wczesną, udostępnioną latem wersję nowej odsłony, jest prozaiczny: mam do strategii Relica taki sentyment, że nie chciałam zadowalać się półproduktem. Wygląda na to, że developerzy wracają do mapy strategicznej znanej z dodatku Ofensywa w Ardenach, **zamierzają wprowadzić faktyczną nieliniowość prowadzącą do różnych zakończeń, a nawet aktywną pauzę**, w czasie której da się planować poczynania jednostek – funkcję, której do tej pory nawet nie wiedziałam, że pragnę i potrzebuję. Na stronie steamowej Company of Heroes 3 pojawia się zapowiedź działań nie tylko na lądzie (z umiejętnym wykorzystaniem terenu) i w powietrzu, ale także – i tu wyobraźcie sobie, jak przecieram oczy ze zdumienia – na morzu. Czyżby był to efekt inspiracji pracą nad świeżo wydanym Age of Empires IV? Jestem przekonana, że studio stanie na wysokości zadania i dostarczy graczom emocjonującą kampanię fabularną oraz dopracowany tryb multi – życzę sobie budowania bazy z „jedynki” i wszystkich ulepszonych mechanizmów z „dwójki”. Nie zawiedźcie mnie, Relic! **[9kier]**



Mario + Rabbids: Sparks of Hope

NS | TIUROWA, TAKTYCZNA, KÓRLIKI
UBISOFT MILAN | 2022

DOŚĆ niespodziewanie spotkanie Mario i kórlików okazało się jednym z najlepszych crossoverów w historii. Szalony na pierwszy rzut oka pomysł Ubisoftu zaowocował powstaniem turowej strategii w stylu XCOM-a, w której Mario z kompanami ramie w ramie eksterminują zastępy wrogich kórlików, kryjąc przy tym głowy za murkami. Kontynuacja zaoferuje to samo, ale w jeszcze większej skali. Zagrożenie jest o tyle poważniejsze, że Curse, dowodzący uszatą bandą złoczyńca, postanawia odegrać się na Mario i spółce, zdobywając tytułowe iskry, zapewniające posiadaczowi ogromną moc, dzięki której może on rządzić galaktyką.

Nasza trzysobowa kompania (składem będzie można rotować) musi zwiedzić kolejne planety i stopniowo zdobywając ulepszenia, pokrzyżować plany bandziора. Zabawa ponownie **będzie opierać się na eksploracji oraz prostych, taktycznych walkach toczonych w turach**, polegających głównie na odpowiednim ustawianiu się za osłonami i korzystaniu z talentów postaci. Wręcz postępnymi w rozgrywce tytułowe iskry wydatnie powiększą nasz arsenał o nowe umiejętności bojowe. Ubisoft obiecuje, że sequel zaoferuje sporo więcej od poprzedniczki w temacie eksploracji i ukrytych znajdziek. Bez żadnego zaskoczenia: nowa odsłona Mario + Rabbids prezentuje się tak uroczo, że chciałbym już teraz mieć ją na swojej konsolce. **[Otton]**





Suicide Squad: Kill The Justice League

PC, PS5, XSX | AKCJA, CO-OP
| ROCKSTEADY STUDIOS | 2022

AUTORZY serii Arkham raz jeszcze zaproponują nam swoją wizję świata DC, choć odświeżają tak otoczenie, jak i bohaterów na pierwszym planie. Przejmujemy kontrolę nad czwórką świrów z tytułowego Legionu Samobójców (znani z filmów Harley Quinn, Deadshot, Kapitan Boomerang i King Shark). Co ciekawe, produkcja ta zachowuje spójność fabularną z serią Arkham, gry mają bowiem dzielić to samo uniwersum (Arkhamverse), nie zabraknie więc nawiązań do trylogii i wspólnych wątków fabularnych. Kill The Justice League opowie o wydarzeniach, które miały miejsce po zakończeniu Arkham Knighta. Przenieśliśmy się do Metropolis, gdzie doszło do inwazji kosmitów, a stojący na czele wrogiej armii **Brainiac w jakiś sposób przejął kontrolę nad umysłami członków Ligi Sprawiedliwych. Superman i reszta ferajny przeszli na drugą stronę barykady**, sięgając chaos na ulicach miasta, a ktoś będzie musiał posprzątać ten bajzel.

Gra ma być akcyjniakiem osadzonym w otwartym świecie, oferującym czteroosobową kooperację. Twórcy uspokajają, że nie będzie to kolejna gra usługowa na wzór Avengersów. W tym przypadku co-op ma być wariantem opcjonalnym i nic nie stanie na przeszkodzie, by zaliczyć scenariusz w pojedynkę. W takiej sytuacji pozostałymi postaciami pokieruje sztuczna inteligencja, gracz z kolei będzie mógł dowolnie się między nimi przełączać. Każda otrzyma unikalne umiejętności i uzbrojenie, inaczej też będzie się poruszać w przestrzeni, sama rozgrywka zaś, choć wzorowana na flagowej serii studia, ma kłaść większy nacisk na korzystanie z broni palnej. **[Siekiera]**



Park Beyond

PC, PS5, XSX | TYCOON, LUNAPARK
| LIMBIC ENTERTAINMENT | 2022

MAM wrażenie, że Limbic – to samo, które w 2019 wypuściło Tropico 6 – wysyła graczom sprzeczne sygnały. Z jednej strony oficjalna witryna Park Beyond tryska obietnicami tworzenia lunaparku marzeń, w którym kreatywności nie ogranicza grawitacja, z drugiej krótki fragment rozgrywki z końcówki sierpnia podkreśla znaczenie fizyki. Jak więc będzie? Dbałość o parametry (prędkość, pęd itp.) czy szalone, zbyt niebezpieczne na prawdziwy lunapark projekty, w których, jak w ujawnionym materiale, turyści wystrzelani są z dział albo przelatują z platformy na platformę?

Niezależnie od tego, czy developerzy zdecydują się na przystępność budowy i rozmach, czy na dopra-



cowaną fizykę i realizm, **mam wobec Park Beyond dobre przeczucia – zakładając oczywiście, że niemiecka ekipa nie potraktuje po macoszemu aspektu ekonomicznego**, bo w tycoonach to on napędza rozgrywkę, a nie mechanika budowy kolejek. Ciekawią mnie dziesiątki połączonych diabelskich młynów, atrakcje, w których wagoniki przelazą z macki do macki wielka ośmiornica, a przede wszystkim obiecana kampania fabularna. Od czasu Planet Coastera nie było naprawdę dobrego lunaparkowego tycoonu – bo przecież, nie oszukujemy się, wszystkie te Parkasaurusy czy Let's Build a Zoo w kwestii skali nie dosięgają grze studia Frontier do pięt – i z nadzieją wyczekuję dzieła Limbic. **[9kier]**

Pokémon Legends: Arceus

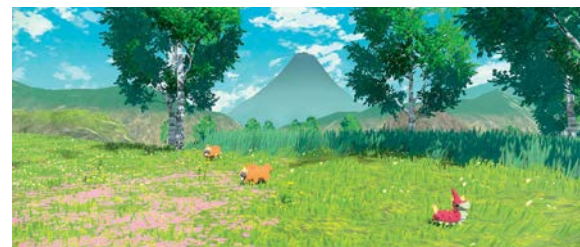
NS | OTWARTY ŚWIAT, FEUDALNA NIE-JAPONIA | GAME FREAK | 28 STYCZNIA 2022

OTWARTE przestrzenie. Szum trawy i ćwierkanie ptaków, uzupełnione tylko delikatnymi klawiszami. Nadszedł czas zmian – po tym, jak Nintendo posłało do piachu ciężące Zeldzie konwencje i rzuciło graczy na kolana, przyszła kolej na Pokémone. Tak nam się wydawało, kiedy zobaczyliśmy zwiastun Pokémon Sword i Shield z 2019 roku. I okazało się, że to wszystko ściema, na dodatek sprzedana w białych rękawiczkach, bo przecież nikt otwarcie o żadnym łamaniu konwencji nie mówił. A teraz sytuacja się powtarza i, jak już być może wiecie, ja tam nie mam już siły na nadzieję.

Tej grze wypadałoby wyznaczyć osobną sekcję: „Naiwności 2022”. Już kiedyś o tym pisałem: Pokémone nie muszą być dobre, żeby się sprzedawały, ani ryzykowne i nowatorskie, żeby zebrały wysokie oceny. Nie krytykuję recenzentów – zresztą w tekście, w którym narzekałem na ten stan rzeczy, sam przyznałem, że bawiłem się w Pokémon Shield całkiem nieźle. **Pokémone to koncepcja, która potrafi obronić wyprodukowane go taśmowo przeciętniaka. The Pokémon Company o tym wie**, dlatego – jako wieloletni fan serii, sparzony wielokrotnie – zalecam porzucić wszelkie nadzieje. Na to, że Legends będzie punktem zwrotnym, który, jak Breath of the Wild, postawi swoją serię na głowie i wprowadzi wyczekiwane zmiany.

Będzie tak: wyjdą Pokémone, z grubsza takie same jak zawsze, sprzedadzą się, napędzą na kolejny rok czy dwa całą tę maszynę: serial, karty, maskotki,

spin-offy. Będziemy trochę rozczarowani, ale i tak w to zagramy, psiocząc na to, co znowu okrojono i co niepotrzebne dodano, żeby to zamaskować. Miną miesiące i wrócimy do tego samego punktu, w którym jesteśmy teraz. **[spikain]**





Lego Gwiezdne wojny: Saga Skywalkerów

PC, PS5, PS4, XSX, XBO, NS
KLOCKI, ACTION ADVENTURE
TRAVELLER'S TALES
WIOSNA 2022

W RAMACH serii gier Lego ze-granizowano do tej pory i pierwszą trylogię „Star Wars”, i tę prequelową, i „Przebudzenie Mocy” z 2015 r. Do kompletu brakowało niesławnych części VIII i IX, a do szczęścia – oprawy godnej nowej generacji, bo te najstarsze tytuły pamiętają czasy PS3 i Xboksa 360. I to wszystko faktycznie dostaniemy w jednym zestawie: dziewięć odsłon „Gwiezdných wojen” (włączymy je w dowolnej kolejności), 45 poziomów, ponad 300 grywalnych postaci – i ray tracing. Do tego zwiastuny jasno wskazują, że przynajmniej w tych najstarszych częściach rozgrywka została przygotowana od nowa, a klockowi bohaterowie przemówią głosami aktorów zamiast mrużyć w języku Lego. Trailery wyglądają powalająco, więc nic, tylko trzymać kciuki, żeby po raz kolejny nie przesunęto daty premiery. **[b-side]**



Test Drive Unlimited Solar Crown

PC, PS5, PS4, XSX, XBO, NS | WYŚCIGI
KT RACING | 22 WRZEŚNIA 2022

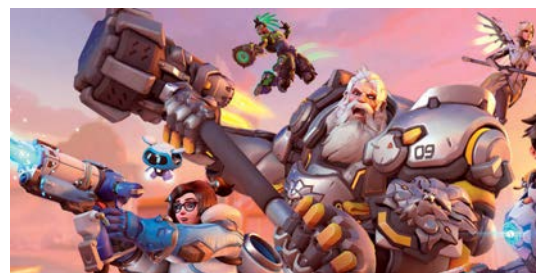
NA TEMAT trzeciego TDU dalej wiemy stosunkowo niewiele. W lipcu pokazano nam ostatni zwiastun, który wciąż nie pokazał właściwej rozgrywki, a zajmował tylko fakt, że czeka nas, prócz ładnych furek, 80 km2 odzwzorowanej 1:1 wyspy Hongkong, hazard w okolicznych kasynach, imprezowe życie i jazda po bezdrożach. Do tego twórcy (KT Racing, autorzy serii WRC) obiecują mnóstwo znanych marek (m.in. Porsche, Bugatti czy Koenigsegg), awatary, które poprzebieramy w różne ciuszki, a przede wszystkim „zachowanie DNA poprzedniczek” – pod koniec przyszłego roku przekonamy się, co według twórców ta fraza oznacza. **[Bastian]**



Elex 2

PC, PS5, PS4, XSX, XBO | RPG, MIKS KLIMATÓW, GOTHICOID
PIRANHA BYTES | 1 MARCA 2022

TROCHĘ „Piraniom” zeszło, bo z planami stworzenia drugiej części Eleksa zdradziły się jeszcze przed wydaniem „jedynki”, czyli – niech sprawdzę Wikipedię – jakieś cztery lata temu. Już za kilka miesięcy nadejdzie jednak wreszcie kres oczekiwania. Wybaczcie, że leję wodę, ale konkrety znajdziecie w „już graliśmy”, gdzieś na sąsiednich stronach. W tym zestawieniu Elex 2 pojawił się głównie po to, by podkreślić, że ktoś w redakcji wiąże z nim jakiekolwiek nadzieje – tzn. ja, bo reszta się nie zna. (Ej, ja też wiąże! Nabiłem w Eleksie 80 godzin – Bastian). Ja wiem, że to nie Gothic, też żałuję, ale to se ne vrati i po 20 latach najwyższy czas się z tym pogodzić. Podoba mi się ten dziwny, posklejany świat, a poczucie przebywania drogi od zera do bohatera jest tu tak silne, jak w każdej innej grze „Piranii”. Zdaję sobie sprawę, że to nie będzie hit, ale czekam. Wiem, że część z was również. Cóż, dziwni jesteśmy, co poradzić. **[Cursian]**



Overwatch 2

PC, PS5, PS4, XSX, XBO | SHOOTER, MULTI
BLIZZARD ENTERTAINMENT | BYĆ MOŻE 2022

NAD Blizzardem wciąż zbierają się czarne chmury, ale firma zapoczątkowała cały proces zmian, który (miejmy nadzieję) w końcu przywróci jej dawny blask. Chcielibyśmy przede wszystkim znów kojarzyć Blizzarda z niesamowitymi grami, a taką z pewnością był pierwszy Overwatch. Pomimo dwójki na okładce studio planuje kontynuację w formie rozbudowanego rozszerzenia, które do znanych już map i postaci dołoży sporo nowych twarzy i miejscówek, a także w końcu zaoferuje nam kampanię singlową. Biorąc jednak pod uwagę bardzo negatywny klimat wokół spółki, wcale nie zdziwię się, jeżeli o Overku przyjdzie nam napisać także w nadziejach na kolejny rok. **[Otton]**

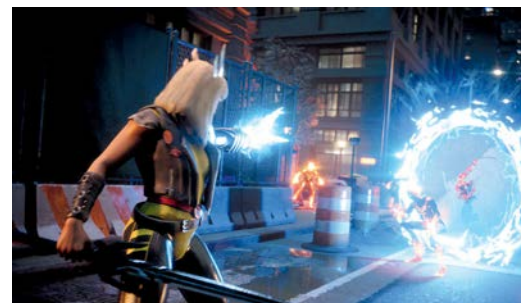
Marvel's Midnight Suns

PC, PS5, PS4, XSX, XBO, NS | TAKTYCZNA, TUROWA | FIRAXIS GAMES | DRUGA POŁOWA 2022

JESZCZE przed oficjalną zapowiedzią do Midnight Suns przylgnęła łatka XCOM-a z superbohaterami – i nic dziwnego, skoro gra nie dość, że reprezentuje ten sam gatunek, to jeszcze odpowiada za nią właśnie studio stojące za słynną serią turowych strategii. Porównanie jest więc tyle naturalne, co... błędne – nasza drużyna dzielnych herosów nie powinna przecież kulić się bojaźliwie za jakimś murkiem, obawiając się pojedynczego trafienia mogącego pokrzyżować jej szyki. Zauważalnie większą potęgą naszych podopiecznych to jedno, jednak dla rozgrywki o wiele istotniejszy jest system walki oparty na... kartach. Cóż, fani gatunku nie słyną z przesadnego uwielbienia losowości, ale na pewno wprowadzi to do zabawy

zupełnie nowy wymiar – niektóre z umiejętności wymagają bowiem odpowiedniej liczby punktów heroizmu, z kolei by go zarobić, trzeba korzystać z jeszcze innych zdolności. **Na pokazywanych gameplayach wyglądało to jednak tak sobie, stąd być może opóźnienie premiery o dobre pół roku.**

Największą atrakcją Marvel's Midnight Suns pozostaje jednak fajerjka, jaką przyjdzie nam pokierować. Do tytułowej ekipy zaliczają się bowiem nie tylko Avengersi (reprezentowani przez Kapitan Marvel, Iron Mana, Doktora Strange'a i Kapitana Amerykę), ale też X-Meni (Wolverine, Magik) czy Blade oraz Ghost Rider. Drużynę uzupełni nasza własna postać, Hunter,



którego/którą wyposażymy w dowolne z ponad 40 dostępnych umiejętności. Dodatkowo między misjami pochodzimy swobodnie po naszej bazie w trybie TPP, rozmawiając z bohaterami, poznając tło fabularne itp. Pomysł sympatyczny, ale wykonanie tego elementu przywodzi na myśl niskobudżetowe przygodówki. **[Witold]**

DYING LIGHT 2

STAY HUMAN

PC, PS5, PS4, XSX, XBO, NS | ZOMBIE, PARKOUR | TECHLAND | 4 LUTEGO 2022

Czy będzie to czarny koń nadchodzącego roku i kandydat do tytułu GOTY? Raczej nie. Czy zapewni fanom „jedyńki” setki godzin zabawy? Nie mam wątpliwości, że tak.

WSZYSTKO to, co zobaczyłem dotychczas w ramach pokazów Dying 2 Know, oraz – a może przede wszystkim – to, co ograłem podczas sesji hands-on przed dwoma miesiącami, pozwala mi sądzić, że będzie to większy, lepszy i przyjemniejszy DL1. Nic do tej pory nie wskazuje, by sequel miał wyrzucić do góry nogami założenia pierwszej części i wprowadzić zupełnie nowe mechanizmy, sprawiające, że otrzymamy cokolwiek więcej niż bezpieczną kontynuację. Największą niewiadomą pozostają oczywiście zapowiadane ważne wybory. To, jak istotne się okażą i jak bardzo wpłyną na przebieg rozgrywki, będzie w moim odczuciu kluczowe w kontekście odbioru gry jako całości.

Czterogodzinny wycinek, który miałem okazję poznać, nie rozwiał moich wątpliwości w tej kwestii. A tych mam całkiem sporo, bo sześćioletni okres produkcji Dying Lighta 2 pozaczyniony jest wieloma turbulencjami. W czerwcu 2020 Techland zakończył

czyli współpracę z Chrisem Avellone’em po tym, jak wobec developera wystosowano oskarżenia o napaści na tle seksualnym. W styczniu firmę po 22 latach opuścił natomiast Paweł Selinger, który ostatnie dwa lata spędził jako narration designer, a wcześniej pełnił m.in. funkcję dyrektora artystycznego. Dialogi oraz questy, które poznałem przedpremierowo, nie wskazują na poprawę w tej kwestii względem „jedyńki”. A przecież słabość fabularna była bodaj najczęstszym zarzutem wobec DL1. Kulejący scenariusz razi tym bardziej, że rozwinięto bodaj wszystkie pozostałe aspekty. **Parkour jest dużo przyjemniejszy i sprawia, że ten zaprezentowany w poprzedniku wydaje się sztywny i nudny.** Czuć podwojoną liczbę animacji, również w walce, która zyskała na umiejętnym połączeniu z parkurem.

Zmianie uległ cykl dnia i nocy – odniosłem wrażenie, że nieco ułatwiono przeżycie po zmroku.

Choć mogę się mylić i w pełnej wersji wędrowki w ciemności ponownie będą sportem dla ludzi o mocnych nerwach. Szczególnie że tym razem przebywając poza zasięgiem lamp UV, będziemy musieli martwić się nie tylko potworami. Sporym problemem będzie również upływający czas – główny bohater jest zarażony wirusem Harran i bez światła powoli przemienia się w zombie. Podobnie zresztą jak wszyscy w Villadorze – jednym z ostatnich bastionów ludzkości.

Hype, który odczuwam od momentu obejrzenia pierwszego gameplayu podczas Gamescomu w 2019 roku, wciąż nie opada. I mam dziwne przeczucie, że balon oczekiwań (choć nieporównywalnie mniejszy) nie pęknie po premierze, jak miało to miejsce w przypadku Cyberpunka 2077. Na pewno problemem nie okazać się porty na old-geny – z tego, co widziałem (i grałem), wynika, że Dying Light 2 radzi sobie na PS4 całkiem nieźle. **[Ninho]**

Bayonetta 3

NS | SLASHER | PLATINUMGAMES | 2022

Z MOICH obliczeń wynika, że właśnie po raz trzeci piszę w materiale o nadziejach na temat Bayonetty 3. Wiele wskazuje jednak na to, że tym razem będzie to już naprawdę ostatnia okazja. Od nowych przygód więdmy okularnicy, wykonującej zabójcze kombosy za pomocą swoich bujnych włosów, dzieli nas już naprawdę niewiele. W 2021 roku Nintendo wreszcie przemówiło, prezentując pierwsze fragmenty rozgrywki i obiecując, że z nowym dziełem Platinum spotkamy się już w przyszłym roku.

Gra **będzie kontynuacją „dwójki” – nie tylko fabularną (choć są podejrzenia, że to prequel), ale także (co najważniejsze) duchową.** Można

mieć więc nadzieję na ponowne zdrowe przekręcenie licznika i szaloną dawkę absurdu w gotycko-współczesnych klimatach. Przypomnę tylko, że poprzednio zaczęliśmy od walki na skrzydłach lecącego myśliwca... Tylko kolejnym szalonym bossom skopimy m.in. za pomocą broni białej, pistoletów czy więdmy mocy. Gra ponownie zaoferuje sporo poziomów trudności, nie zamykając się na nowych graczy, a jednocześnie dając hardkorowcom pretekst, by długimi godzinami szlifować swoje umiejętności i nabijać coraz lepsze wyniki punktowe. Nie wiadomo jeszcze natomiast, czy twórcy znów bardziej skupią się na esencji, czy wrócą do liczniejszych elementów



eksploracji, jakie obecne były w „jedyńce”. Platinum zapewnia za to, że dużo lepiej opanowało tworzenie gier na Switcha, w związku z czym możemy oczekiwać nie tylko stałych 60 klatek na sekundę, ale też zauważalnie lepszej oprawy. Wiele graczy z pewnością zasmuci wieść, że o wersjach na inne platformy ponownie nie ma nawet co marzyć. **[Otton]**



Saints Row

PC, PS5, PS4, XSX, XBO | OTWARTY ŚWIAT, HUMOR...? | DEEP SILVER VOLITION | 23 SIERPNIA 2022

TO ZESTAWIENIE zasadniczo traktuje o naszych nadziejach na 2022 rok. Wierzę więc, że Saints Row nie będzie tak drętwe, nudne i pozbawione duszy, na jakie wygląda. A zresztą do diabła tam z optymizmem – czarno to wszystko widzę. Co prawda nie powinno się oceniać gry przed przetestowaniem, bo można się srodze zdziwić – i nie macie pojęcia, jak bardzo chciałbym, żeby tak właśnie było w tym przypadku. Jakże tu jednak zachować pogodę ducha, skoro **na widok zwiastunów chce się skowyczeć: „Co wyście zrobili z moim chłopcem?!”**.

Saint's Row 3 było dla mnie idealną przeciwwagą dla GTA IV i wzorem jajcarskiego, wyluzowanego sandboka. Owszem, jechało po bandzie, było wulgarne, prymitywne i przegięte pod każdym niemal względem, ale to właśnie czyniło je wyjątkowym. Nie średniawa w gruncie rzeczy rozrywka, nie pozbawione celu aktywności dodatkowe – tutaj chodziło wyłącznie o porąbany ponad

wszelkie wyobrażenie klimat. „Czwórka” nie podeszła mi z uwagi na dziwaczne superbohaterskie zapędy, przez które straciła część duszy. Kiedy dowiedziałem się, że najnowsza odsłona wraca na ziemię, uśmiechnąłem się od ucha do ucha... ale tylko do momentu, gdy zdałem sobie sprawę, że wyrznęła w głąb zdecydowanie zbyt mocno i straciła gdzieś ułańską fantazję. Mogę żyć bez fioletowych fallusów w roli kijów bejsbolowych, to akurat nigdy mnie nie bawiło, ale gdzie te wszystkie pojechane akcje w rodzaju strzelania ze spadającego z kilku kilometrów czołgu? Gdzie osobowości pokroju Zimosa, Olega i Pierce'a? Na zwiastunach widzę grupkę dzieciaków wyrwanych z Watch Dogs 2 i smętne, sztampowe strzelanie. Ja wiem, że dziś trzeba grzeczniej, ale na bogów... Albo najlepsze trzymają na premierę, albo Zinyak jednak wygrał i wszyscy trafiliśmy do wyjątkowo nudnej symulacji. Mając na uwadze ostatnią obsuwę, przekonamy się w sierpniu.

[Cursian]



Elden Ring

PC, PS5, PS4, XSX, XBO | SOULSLIKE, OTWARTY ŚWIAT | FROMSOFTWARE | 25 LUTEGO 2022

W NAJPROSTSZY sposób Elden Ring można opisać krótko: Soulsy z otwartym światem. I jeżeli nie chcemy zagłębiać się w szczegóły, to właściwie wyczerpuje temat. W najnowsze dzieło Miyazakiego u podstaw gra się właściwie identycznie jak w poprzednie produkcje studia (nie licząc Sekiro), jednak możliwość swobodnego przemierzania Ziemi Pomiędzy całkowicie zmienia rozłożenie akcentów w rozgrywce. Przez to tytułem zainteresować powinni się nie tylko fani Soulsów, ale też np. Skyrima i Gothica – dawno nie czerpałem bowiem z eksploracji takiej radości jak tutaj.

[Witold]

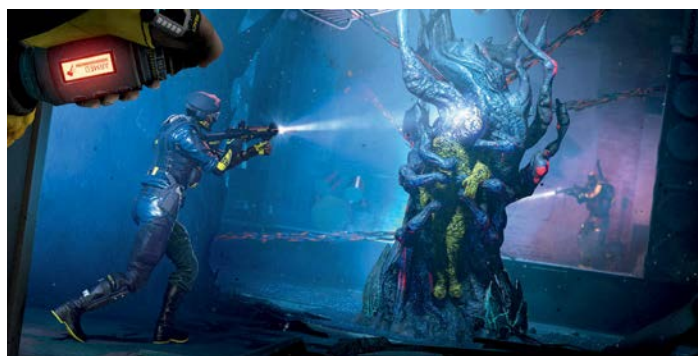
Tom Clancy's Rainbow Six Extraction

PC, PS5, PS4, XSX, XBO | SIECIOWA, FPS, HORROR | UBISOFT MONTRÉAL | 20 STYCZNIA 2022

MIAŁO być Quarantine, przez jakiś czas mówiono o Parasite, ale ostatecznie stało na Extraction. To taktyczna strzelanka sieciowa z pogranicza horroru, w której wcielamy się w jednego z żołnierzy wysłanych do zbadania pasożyta infekującego ludzi. Cała heca zaczęła się od uderzenia meteorytu w Ziemię, wskutek czego na naszej planecie pojawiła się obca forma życia – Chimera. Po trzech latach utajenia pasożyt rozprzestrzenił się, a w celu jego powstrzymania powołano specjalną jednostkę, której członkiem oczywiście będzie gracz – i ruszy on powstrzymać zagrożenie z dwoma kompanami.

Całość **wyrażnie ma nawiązywać do R6 Siege, z którego zresztą się wywodzi** – Extraction jest niejako kontynuacją eventu Outbreak z 2018 roku. Z tego względu na pewno będziecie kojarzyć część z osiemnastu operatorów – każdy z nich ma się z biegiem kolejnych misji rozwijać, zyskując tym samym dostęp do nowego wyposażenia. Powalczymy na dwunastu mapach, wypełniając zadania i odwiedzając w każdej z nich trzy kolejne strefy skażenia różniące się od siebie stopniem trudności. Zarówno cele naszej wędrówki, jak i lokalizacja przeciwników mają być generowane losowo. Przeciwnicy? Chimera mutuje, tworząc dziesięć różnych typów Archaików, które potrafią atakować z dystansu, znikać, eksplodować, a nawet przyzywać sobie podobnych. Najgroźniejsi będą Proteanie – zainfekowany odpowiednik naszych operatorów. Prócz klasycznego strzelania w co-opie twórcy obiecują również cotygodniowe eventy.

[Krigor]





Sifu

PC, PS5, PS4 | BEAT 'EM UP, SZTUKI WALKI
| SŁOCLAP | 8 LUTEGO 2022

NIE ma śmierci, jest tylko niekończąca się walka. Za każdym razem, gdy bohater Sifu umiera, odradza się w tym samym miejscu, tracąc jeden rok z życia. W efekcie 24-godzinny maraton przez chińskie miasto może doprowadzić go na próg starości. Ale wcale nie jest tak, że im wojownik starszy, tym gorszy – jego zdrowie co prawda słabnie, ale za to ciosy zyskują na sile i precyzji. Powiedzenie „praktyka czyni mistrza” ma zastosowanie również w przypadku gracza, który z każdym kolejnym zgonem zostanie zmuszony do weryfikowania swoich umiejętności i taktyki. Poziom trudności ma być bardzo wysoki, zgodnie z dalekowschodnią koncepcją doskonalenia się, które trwa całe życie.

Ponad 150 ataków tego francuskiego beat 'em upa zostało opracowanych na podstawie Pak Mei – stylu kung-fu znanego z silnych ataków rękoma w bliskim dystansie. Wykorzystamy też elementy otoczenia: bohater może chwycić stojącą na stole butelkę czy zrzucić kogoś ze schodów. **Gra wygląda dość autentycznie, w dużej mierze dzięki konsultacji u Benjaminina Culosa, mistrza Pak Mei.** Jedyne, co mi przeszkadzało, to ślizganie się stóp postaci po powierzchni w trakcie walki, ale liczę na to, że w wersji finalnej tego nie uświadczę.

Sifu pozbawione jest efektownych wyskoków i bajecznych kombosów. Mordercze sekwencje ciosów są szybkie i robią wrażenie naprawdę silnych. Jeśli dojdą do tego realistycznie krótkie walki, bez nużącego zbijania pasków życia, może to być naprawdę warta uwagi bijatyka. **[Ranafe]**

Victoria 3

PC | GRAND STRATEGY, XIX WIEK
| PARADOX DEVELOPMENT STUDIO
| 2022

ACH, ten XIX wiek. Rozpoczęty ożywczym tchnieniem romantyzmu, a zakończony lekkością impresjonizmu. Wiek postępu i innowacji, w którym ludzkość ponownie złapała wiatr w żagle, wierząc, że nic jej nie zatrzyma. Okres, w którym każdy znał swoje miejsce, a dzieci nie wrzeszczały na ulicach (bo musiały oszczędzać siły do pracy w fabryce).

Po ponad dekadzie oczekiwania zafascynowani XIX wiekiem gracze będą znów mogli zbudować potęgę gospodarczą swoich świeżo zindustrializowanych państw. Victoria 3 to grand strategy pełną gębą, symulująca zachowania społeczne dziesiątek narodów, oferująca zaawansowane systemy dyplomacji i wojny. Będziemy reformować państwo i manipulować społeczeństwem. Obiecować lukratywne umowy i stosować dyplomację kanonierek. Wszystko w imię własnego interesu i na plecach mniej fortunnych nacji. Cóż, gry Paradoxu pokazują świat takim, jaki jest. I za to je uwielbiamy. **[Dael]**



Steelrising

PC, PS5, XSX | RPG, XVIII-WIECZNA
FRANCJA, STEAMPUNK | SPIDERS
| CZERWIEC 2022

GRY „Pająków” nigdy nie były doskonałe pod względem rozgrywki czy kreacji postaci, ale jeśli chodzi o pomysły na realia, zawsze potrafiły czymś pozytywnie zaskoczyć. Tym razem twórcy Technomancera i GreedFalla zabiorą nas do XVIII-wiecznej Francji rządzonej przez Ludwika XVI. W Steelrising historia potoczyła się jednak zupełnie inaczej niż w rzeczywistości, a po ulicach gnębionego przez tyrana Paryża przemierzają się potężne, stalowe maszyny, gotowe rozzerwać rewolucjonistów na strzępy. Gracz również wciela się w blazaka, konkretniej zaś służącą Marii Antoninie Aegis. Rozgrywka jest w dużej mierze tajemnicą, choć zakładam, że zmieni się raczej niewiele. Ważne, że zwiastuny aż ociekają mrocznym, ponurym klimatem i interesującymi projektami broni i przeciwników. Wyskakujące z przedramion bojowe wachlarze (zmieniające się w razie potrzeby w stalową tarczę) w połączeniu z osobliwymi strojami z epoki? Czemu nie, wreszcie coś nowego! Liczę, że będzie to jedna z najprzyjemniejszych niespodzianek przyszłego roku. **[Cursian]**



Stray

PC, PS5, PS4 | PRZYGODOWA, KOT | BLUETWELVE STUDIO | 2022

CZY jest temat wdzięczniejszy dla gry wideo niż przygoda kota? Nawet jeśli jest, to ja o nim nie słyszałem, za to widzę tu sporą lukę rynkową. Wypełni ją na szczęście Stray – gra, w której **pokierujemy losami biednego, zaginionego kotka, który trafił do tajemniczego, pogrążającego się w ruinie miasta robotów.** Już sama możliwość obserwowania akcji z kociej perspektywy, wciskania się tam, gdzie dla kota pozornie nie ma miejsca, wykonywania karkołomnych skoków po dachach i drapania mebli byłaby dla mnie wystarczającym bodźcem do sięgnięcia po Stray. Gra ma też jednak wiele innych atutów. Niemal zupełnie wyludnione (w tym przypadku chyba „wyrobociałe”) miasto, które ulega powolnemu rozkładowi, hipnotyzuje swym urokiem. Opowieść o biednym kotku i jego przyjacielu, małym dronie B12, którzy razem rozwiązują tajemnice miasta, cudownie ogrzewa nawet

moje skamieniałe serce. Z kolei perspektywa rozgrywki polegającej na rozwiązywaniu zagadek logicznych przeplatanych eksploracją oraz akcją, gdy trzeba czmychać przed zagrożeniem lub stawić mu czoła, wygląda bardzo atrakcyjnie. Wszelkie wątpliwości co do tego, czy niewielkie studio zdoła oddać sprawiedliwość kociejmu charakterowi, rozwiewają się, gdy tylko usłyszycie, że wśród konsultantów znalazło się wiele kotów. Pozostaje nam więc tylko czekać na premierę. Ja na pewno już bym grał, gdybym tę grę miao. **[Dael]**





Darkest Dungeon II

PC | TAKTYCZNA, ROGUELIKE | RED HOOK STUDIOS | 2022

NIE będę nikogo czarować – „jedyńka” w early accessie była sto razy ciekawsza i bardziej dopracowana od wczesniej wersji „dwójki”. Miała więcej klimatu, niesamowitego głosu Wayne’a June’a, wyrazistych utworów, a do tego ładniejsze, dwuwymiarowe postacie. Druga odsłona to na razie zaledwie obietnica. Początkowo rozzarowująca, pracowała cierpliwie na moją uwagę. Po 20 godzinach wiem, że choć nie lubię odcinania kuponów, po cichu liczyłam na więcej tego samego, tylko w lokacjach skutych mrozem. Z perspektywy czasu cieszę się, że Red Hook nie poszło tą ścieżką – zamiast chodzenia po lochach zaofierowało jazdę dorożką, mapy inspirowane Slay the Spire, liniową, podzieloną na rozdziały fabułę i nieintuicyjny, ale interesujący system relacji. Romans między arlekinem a oprychem, który daje im olbrzymie plusy, ale przez któregoś z nich czasem przemawia zazdrość? Mam nadzieję, że pełna wersja, planowana na mniej więcej 12 miesięcy po debiucie obecnej, zaskoczy też graczy na wiele innych sposobów. **[9kier]**



Redfall

PC, XSX, XBO | SANDBOX, WAMPIRY, CO-OP | ARKANE STUDIOS | 2022

SANDBOKSOWY shooter o wampirach dla czterech graczy jednocześnie to na pierwszy rzut oka średnio oryginalny pomysł, ale w momencie, gdy za grę odpowiada znane z Dishonored i Deathloopa Arkane Studios, nawet kolejny pasjans wydawałby się ekscytujący. To jedna z ekip, których gry można kupować w ciemno i mieć nadzieję na całą masę wyjątkowych pomysłów. Redfall powinien zaofierować nietuzinkowy klimat, zwłaszcza za sprawą całej plejady pstrokatych bohaterów, w tym badającego zjawiska paranormalne Devindera Crousleya, wspieraną przez robota własnej produkcji Remi de la Rose, snajpera Jacoba Boyera oraz posługującą się telekinezą magiczkę Laylę Ellishn.

Ekipa zwiedzi mroczne przedmieścia tytułowej wyspy przynależnej do stanu Massachusetts, grupowo czyszcząc świat z plagi krwiopijców. To skromniejszy projekt, co nie znaczy, że zabraknie tu typowej dla Arkane umiejętności kreowania niezwykłych światów z własną mitologią. **[Otton]**

Kerbal Space Program 2

PC, PS5, PS4, XSX, XBO | SYMULATOR, SANDBOX, KOSMOS | INTERCEPT GAMES | 2022

KONTYNUACJA szalenie oryginalnego sandbokska, w którym zderzyły się dwa osobliwie zestawione wątki: kosmos oraz „milionki” (napisane w cudzysłowie, gdyż w przestrzeń kosmiczną latały – i znów polecą! – pocieszne stworki poniekąd przypominające bohaterów popularnej animacji). Gra jest bardzo prosta w założeniach: korzystając z dostępnych części, budujemy statki kosmiczne. To zostaje po staremu – zmieniają się jednak zasady, ale przede wszystkim pojawi się mnóstwo nowych możliwości.

KSP2 zostało całkowicie przeprojektowane względem „jedyńki”. Nowych graczy ucieszy niższa bariera wejścia: będzie od groma animowanych tutoriali, poprawiony interfejs oraz zmienione mechanizmy konstruowania i sterowania pojazdami. Droga od montażu do testowania ma być łatwiejsza i szybsza. Równocześnie będzie jeszcze więcej zabawy w podobnym jak dotychczas tonie. Twórcy obiecują, że zyskamy dostęp do całej masy części, akcesoriów i paliwa następnej generacji – wszystko po to, by dotrzeć w nowe rejony kosmosu. Pojawi się możliwość budowania kolonii, a co za tym idzie – konieczność gromadzenia surowców oraz wznoszenia różnorodnych obiektów związanych z nowymi przyczółkami. Bazy, stacje kosmiczne, centra naukowe – docelowo będziemy mogli tam nawet tworzyć nowe, niedostępne wcześniej typy środków transportu. Również takie, które pozwolą na podróże międzygwiazdowe do nieznanych światów. Jednym z nich będzie np. Ovin – superziemia z systemem pierścieni podobnym do tych Saturna i znacznie większą grawitacją. Nie zabraknie też multi oraz wsparcia dla modów. **[Krigor]**



Triangle Strategy

NS | TAKTYCZNE RPG | ARTDINK | 4 MARCA 2022

GDYBY dżin kazał mi szybko wypowiedzieć trzy życzenia, poprosiłbym o lepszy metabolizm, spłatę kredytu oraz informację, co siedzi w głowach wierzuszki Square Enix. To ostatnie wprowadziło nas w konsternację już wielokrotnie, więc tym razem już nikt chyba nie jest zdziwiony, że nie nazwano tej gry po prostu Final Fantasy Tactics 2. **Bo to jest po prostu Final Fantasy Tactics, co nie?** Od systemu walki, przez wygląd sprite’ów, po miliardy polityczno-wojennych, superpoważnych dialogów o zdradzie, poświęceniu i takich tam. Nie ma muzyki Hitoshiego Sakimoto (jest Akira Senju – m.in. Fullmetal Alchemist: Brotherhood), nie ma postaci zaprojektowanych przez Akihiko Yoshidę (jest Naoki Ikushima – Octopath Traveler, Bravely Default II), no i oczywiście za całość nie odpowiada Yasumi Matsuno, tylko Tomoya Asano (Octopath, Bravely, rimejki FF3 i FF4...). Tylko że tyle lat po Final Fantasy Tac-

tics A2 chyba nikt nie wymagałby, żeby było inaczej. Może ktoś w Square liczy na to, że Matsuno kiedyś powróci i zrobi sequel, więc nie należy go drażnić? Wracając do Triangle Strategy – byłoby to godne Final Fantasy Tactics między innymi dlatego, że nie jest zwykłym bootlegiem na sterydach (tj. pieniądzech Square). Jest tu sporo wartości dodanej, zarówno w systemie walki, jak i poza nim. Grafika to zachwycające połączenie pikseli z trójwymiarową, jest też co robić poza starciami, a podejmowane przez nas decyzje mają ponoć mocno wpływać na bieg wydarzeń (ale wiadomo, jak z tym bywa). Niecierpliwie czekam. **[spikain]**



STARFIELD

PC, XSX | RPG, AKCJA, KOSMOS | BETHESDA GAME STUDIOS | 11 LISTOPADA 2022

Co najlepszego można zrobić po 11 latach od wypuszczania Skyrima i po 20 latach grzania na okrągło fantasy i postapo(*)? Ano stworzyć coś zupełnie nowego – i cudu tego w wykonaniu Bethesdy doświadczymy już za niecały rok.

Wiem, że w kontekście tego producenta i odmiennian Skyrima przez wszystkie możliwe platformy słowo „nowość” wygląda jak żart, ale najwyraźniej to właśnie dostaniemy – Starfield będzie pierwszym zupełnie nowym tytułem twórców The Elder Scrolls od bardzo długiego czasu. Wyśle nas w kosmos – a konkretnie: do wycinka naszej Galaktyki o nazwie The Settled System, oddalonego o 50 lat świetlnych od Ziemi i wyczerpanego wojną między dwiema największymi frakcjami. Gracz wcieli się w członka Konstelacji – organizacji poszukiwaczy przygód i odkrywców. **Todd Howard, szef Bethesdy, powiedział, że Starfield to „Skyrim w kosmosie”** – śmiało

więc możemy spodziewać się choćby daleko posuniętej możliwości dostosowania naszej postaci. Nic w tym zresztą dziwnego: ma to być nextgenowy rolej, który zaskoczy różnorodnością kosmosu. Ashley Cheng idzie nawet dalej, twierdząc, że gra będzie pod tym względem podobna do Gwiezdných Wojen. „Dla mnie Starfield jest symulatorem Hana Solo. Wsiądź do statku, eksploruj galaktykę, baw się dobrze”. I muszę przyznać, że coś jest na rzeczy – najemnicy, jedna z frakcji w grze, wyglądają jak Mandalorianie. Prócz zróżnicowanych stronnictw zobaczymy też urozmaicone lokacje. New Atlantis – nowoczesną metropolię, Neon – zgrubsza odpowiednik Las Vegas

i miasto kąpiące się w oparach legalnego tylko tam narkotyku – czy Akile, czyli otoczoną górami stolicę kolektywu Freestar, chyba najbardziej przypominającą miejscówkę ze świata Star Wars.

Jeśli chodzi o szczegóły techniczne, to tytuł powstaje na silniku Creation Engine 2, następcy technologii stosowanej w dotychczasowych dziełach studia – będzie to pierwsza gra korzystająca z jego dobrodziejstw. Na pewno też pojawi się obsługa modów. Jak to wszystko wyjdzie w praktyce? Pamięając początki Fallouta 76 czy nawet Skyrima, trudno oczekiwać, że na premierę wszystko będzie

Total War: Warhammer III

PC | STRATEGICZNA | CREATIVE ASSEMBLY | 17 LUTEGO 2022

CHAOS. Dla istot zamieszkujących Stary Świat to nazwa tajemniczej, magicznej siły, za którą stoi mroczna inteligencja złowieszczych bogów, pragnących doprowadzić do upadku porządku i dobra (których i tak nie ma na świecie za dużo). Dla mnie chaos to adekwatne określenie na to, co widziałem na ekranie kilka miesięcy temu, gdy miałem sposobność spędzić godzinę przy trzeciej części Total War: Warhammer. Grałem bowiem w jeden z nowych trybów bitewnych – survival – który uraczył mnie armiami większymi od wszystkiego, co dotąd widziałem, i wyzwaniem, które wymagało posiadania trzech par gałek ocznych i co najmniej pięciu rąk. Gra wycisnęła z mojego mózgu siódme poty. Bardzo mi się to spodobało.

Właśnie wtedy zrozumiałem, że ambicją twórców Total War: Warhammer III jest coś więcej niż tylko doprowadzenie do końca opowieści z poprzednich gier. **Chcą, aby ich nowy tytuł był czymś wyjątkowym, by naprawił wszystkie błędy, niedociągnięcia i braki poprzedniczek.** Zobaczymy więc w akcji od

dawna oczekiwane siły Kislevu (warhammerowego skrzyżowania Polski i Rosji z wczesnej epoki nowożytnej) oraz Kataju (czerpiącego z kultury Chin), głównie jednak doświadczymy zupełnie nowych trybów bitewnych, takich jak wspomniany survival. A przede wszystkim – i tu otwieram swą szablą butelkę szampana – Warhammer III doczeka się prawdziwych obłędn. Oczekuję z wypiekami na twarzy, jak demony Khorne’a szarzy skrzydlatych kopijników.

[Dael]





Tiny Tina's Wonderlands

PC, PS5, PS4, XSX, XBO | FANTASY NA KWASIE
| GEARBOX SOFTWARE | 25 MARCA 2022

CO ZROBIĆ, gdy stworzyło się szereg gier, w których poziom szaleństwa sięgnął sufitu? Albo spoważnieć, albo próbować ten sufit przebić. I oczywiście Gearbox wybrał bramkę numer dwa. W oczekiwaniu na kolejną odsłonę Borderlandsów (ponoć powstaje) zostaniemy przeniesieni do pełnej czarów i heavy metalu krainy, której klimat weterani kojarzą z DLC do drugiej części głównej serii.

Fabula to dzika sesja RPG prowadzona przez Małą Tinę, miejscówki to zamki, lochy, pustynie i lokacje w chmurach, a akcja to miks dobrze znanych elementów i paru nowych. Jakie są te nowe? Na pewno do klasycznego gunplayu dojdzie znacznie więcej niż zazwyczaj walki magicznej i bronią białą. Ta pierwsza to nie tylko fireballe, ale też przywołanie hydry czy trujący strumień śmierci. Ta druga może trochę rozczarować, bo twórcy sami podkreślają, że ma stanowić dodatek, a nie zastępstwo dla broni i magii.

A klasy postaci? W momencie, gdy stukam ten tekst, znane są tylko dwie – Stabbomancer (miks magii i sztyletu oraz duża szansa na obrażenia krytyczne) oraz Brr-Zerker (walka łodem i toporem, ale też drenowanie życia). Jak znam serię, zobaczymy jeszcze dwie. Ale sam fakt, że pod koniec listopada jeszcze ich nie ujawniono, a połowa redakcji jest zaskoczona tym, że Tiny Tina's Wonderlands to osobna gra, i to z datą premierą „za chwilę”, może lekko niepokoić. W temacie Borderlands Gearbox na szczęście nigdy nie zawiodł i jeśli coś mogą przeczuwać, to jedynie przełożenie daty premiery. **[b-side]**



tip-top, ale jestem pewien, że nawet wtedy nie wyściubię nosa sprzed ekranu komputera. **To tytuł, na który czekam chyba najbardziej spośród wszystkich zgromadzonych w naszym zestawieniu.** Starfielda w dniu premiery zobaczymy na pecetach oraz na najnowszych konsolach Microsoftu, gdzie trafi również w ramach abonamentu Xbox Game Pass. **[Krigor]**

(*) Tak, niby wiem, że Bethesda maczała palce również w kuriozum o nazwie IHRA Drag Racing, ale to było tak potwornie złe, że wyparłem.

Forspoken

PC, PS5 | ACTION ADVENTURE, RPG
| LUMINOUS PRODUCTIONS | WIOSNA 2022

JEDNA z pierwszych gier zapowiedzianych na PlayStation 5 po półtora roku wciąż jest w dużej mierze niewiadomą. Forspoken na materiałach prezentujących rozgrywkę wygląda naprawdę imponująco, a śmiganie nad dachami i górami krainy Athia może znaleźć się wśród moich ulubionych zajęć przyszłego roku. Niestety, do tej pory prócz cudnych widoczków i krótkich scen czarodziejskiego parkouru pokazano głównie przerywniki fabularne – te zaś nie zachwycają, a opowieść o zwykłej dziewczynie przeniesionej z Nowego Jorku do świata fantasy nie zapowiada się na razie na szczególnie wciągającą (i to pomimo obecności Amy Hennig w gronie scenarzystów). **[Witold]**

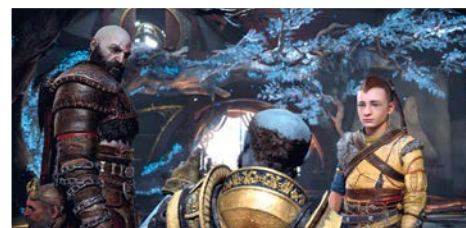
God of War Ragnarök

PS5 | ACTION ADVENTURE, ELEMENTY RPG | SANTA MONICA STUDIO | 2022

PO wizerunkowych wpadkach Blizzarda, Rockstara i Redów Santa Monica pozostała jedna z ostatnich ekip, którym szeroka publika wierzy na słowo, z niecierpliwością wyczekując kolejnych gier. Nic nie wskazuje na to, by Ragnarök miał cokolwiek w tej kwestii zmienić: opublikowane dotychczas **materiały sugerują, że Kratos jest w formie i szykuje dla nas szaloną, emocjonującą wyprawę.**

Jeśli wierzyć pokazanym materiałom, rozgrywka nie zmieni się znacząco względem poprzedniczki, choć na zwiastunie można dojrzeć m.in. wilczy zaprzęg, którym bohater śmiga po okolicy, budząc skojarzenia z podobnymi sekwencjami z Gears 5 (ale spokojnie, łodzi też nie zabraknie). Posiadając podstawową wiedzę o nordyckiej mitologii i biorąc pod uwagę tytuł gry czy scenę z porwa-

nym arrasem z końcówki „jedyńki”, można dość łatwo wykonypować, w którą stronę skreśli fabuła, choć zakładam, że scenarzyści szykują dla nas jeszcze niespodzianki. Wiadomo, iż na scenę wkroczy między innymi Tyr, czyli skandynawski bóg sprawiedliwości, honoru... i wojny, a więc poniekąd kolega Kratosa po fachu. Spotkamy również Thora, ale pan piorunów ma niewiele wspólnego z blondwłosym siłaczem, jakiego wszyscy automatycznie mają przed oczami, i jest niechlujnym rudzielcem o okazałym brzuszku. Cóż, każdy sam to oceni, ale osobiście jestem wielkim fanem tego wizerunku. Ech, gdyby tak chwycić już wreszcie za topór i ukatrupić paru brodatych waśniaków... **[Cursian]**



STALKER 2 HEART OF CHERNOBYL

PC, XSX | FPS, HORROR, SYMULACJA | GSC GAME WORLD | 28 KWIETNIA 2022

Szykujcie poliestrowe peleryny, kałachy z demobilu i alkohol etylowy do wypłukiwania z organizmu radioaktywnego pyłu. Zbliża się Stalker 2. А ну, чики-брики и в дамки!

Strefa Wykluczenia to niedostępne dla ludności cywilnej tereny Ukrainy, które zostały najmocniej dotknięte przez katastrofę elektrowni jądrowej w Czarnobylu. A przynajmniej tak rzecz wyglądała bezpośrednio po awarii z 1986 roku. Dla radzieckich decydentów zamknięcie ogromnych polaci terenu stanowiło zachętę, by przenieść tu najbardziej strzeżone i najniebezpieczniejsze projekty badawcze. W końcu nikt o zdrowych zmysłach nie chciałby wybrać się do Zony. Ale gdy Związek Radziecki upadł, a w Strefie Wykluczenia zaczęto odkrywać drogocenne artefakty i anomalie wypaczające znane nam prawa fizyki – wówczas pojawiło się dość szaleńców gotowych na wyprawę do Zony. Szaleńców takich jak ty, Stalkerze. Szaleńców będących jednocześnie poszukiwaczami przygód, żołnierzami, ekspertami od survivalu i złomiarzami.

Pora więc powrócić do Zony. Ach, długo na to czekaliśmy. Od premiery Zewu Prypeci, ostatniej gry o tajemniczych wydarzeniach w strefie otaczającej czarnobylską elektrownię jądrową, minęło już prawie 13 lat. Owszem, ten głód atmosfery Dziwnego Wschodu, w równej mierze wypełnionego grozą i niesamowitością, co znajomą prząsnością, był częściowo zaspokajany przez serię Metro i niedawny Chernobylite. Lecz wciąż z wytęsknieniem czekaliśmy nadejścia z Ukrainy prawdziwego Stalkera.

W końcu, w roku 2018, po wieloletnim zamieszaniu wokół praw do tytułu, pojawiła się zapowiedź dotycząca planów wydania sequela. A z kolejnych, skupujących powoli informacji zaczął wyłaniać się obraz gry autentycznie niesamowitej. I to nie tylko ze względu na oprawę graficzną – tak ciekawą, że człowiek aż mimowolnie sięga po licznik

Geigera. Nie tylko przez atmosferę wylewającą się z ekranu. Przede wszystkim przez to, że każdy z innowacyjnych systemów, jakie wprowadzały (czasem trochę nieporadnie) pierwsze odsłony Stalkera, ma zostać w drugiej części rozwinięty i doprowadzony do perfekcji. Od mechanizmów survivalowych sprawiających, że zasoby takie jak jedzenie, picie, alkohol czy leki mają swoją wymierną wartość, przez sztuczną inteligencję przeciwników, korzystających z wojskowych i partyzanckich wybiegów taktycznych, aż po system A-life 2.0 symulujący realistyczne interakcje pomiędzy dziwną fauną i florą Zony.

Stalker 2 nie chce być tylko FPS-em. Jego ambicją jest sprawienie, że naprawdę poczujemy się, jakbyśmy wkroczyli w niesamowite i śmiertelnie niebezpieczne miejsce. A zatem dobrych łowów, Stalkerze. **[DaeL]**

The Lord of the Rings: Gollum

PC, PS5, PS4, XSX, XBO, NS | SKRADANKA, SZALEŃSTWO | DAEDALIC ENTERTAINMENT | 2022

LUBIĘ taki cykl życia studia, które wychodzi od indyków, a w jakimś momencie porywa się na grę w 3D. Nie żeby produkcje niezależne były złym sposobem na życie, ale akcyjniak w FPP czy TPP inaczej przemawia do człowieka. I podoba mi się również fakt, że w końcu wracamy w grach do Śródziemia, i to z Gollumem w roli głównej. Zaskakujący projekt pochodzi prosto od Daedalic Entertainment, wydawcy i developera w jednym. Jako twórcy są znani przede wszystkim ze świetnie przyjętych, lekko starszkołnych przygodówek Edna & Harvey oraz Deponia. Z takim doświadczeniem wydają się idealni do tego, aby opowiedzieć historię o bohaterze, który **toruje sobie drogę nie łukiem i toporem, a sprytem i zręcznymi rękami, rzadziej walcząc z wrogiem, a częściej ze swoim opętanym przez Pierścień umysłem**. „Historia Golluma nigdy nie była opowiedziana w szczegółach”, tłumaczy studio. Sama prawda, a mówimy w końcu o postaci tyleż negatywnej, co barwnej, złożonej i istotnej dla fabuły trylogii. I Daedalic planuje przedstawić jego perspektywę, wiodąc nas przez Mordor, Mroczną Puszc-

zę czy kopalnie Morii – a te mamy zobaczyć od stron, których nie ujęły ani filmy, ani inne gry. Nastawiona na skakanie, parkour, wspinaczkę i cicho-akrobacyjne wybryki rozgrywka będzie przecinana nie tylko niesamowitymi widokami i spotkaniami z Gandalfem czy Thranduilem, ale też wewnętrzną walką o podjęcie właściwej decyzji, gdy głowa Golluma zacznie sypać licznymi, sprzecznymi ze sobą myślami. Może być mały hit, ale jak będzie działał? Dopóki dziennikarze sami nie tkną gry, nie dam większego kredytu zaufania. **[b-side]**





Two Point Campus

PC, PS5, PS4, XSX, XBO, NS | ZARZĄDZANIE, UNIWERSYTET | TWO POINT STUDIOS | 2022

PRZY okazji Two Point Hospital złożone z weteranów gatunku studio Two Point udowodniło, że doskonale rozumie, jak przenieść do współczesności formułę klasycznych i nie do końca poważnych symulatorów zarządzania. W kolejnej grze developerzy pozwolą nam pokierować kampusem uniwersyteckim, znacząco rozwijając pomysły z poprzedniczki. Tym razem większy nacisk będzie położony na relacje z naszymi podopiecznymi (przeciętny student spędza w końcu rocznie ciut więcej czasu na uczelni niż pacjent w szpitalu), większe pole do popisu mają mieć też fani budowania. **[Witold]**



Baldur's Gate III

PC | RPG, TUR, ŚWIETNA FABUŁA | LARIAN STUDIOS | 2022?

NIE MAM pojęcia, który raz piszę o tej grze w kontekście przyszłorocznych nadziei, bo Swenowi i ekipie najwyraźniej nigdzie się nie śpieszy. Nic to, że oficjalną zapowiedź usłyszeliśmy w 2019, a od ponad roku tytuł tkwi sobie radośnie we wczesnym dostępie. Kiedyś będzie pewnie gotowy. Kiedy? „Miejmy nadzieję, że w 2022”, jak głosi ostatnia w chwili oddawania tego tekstu wieść. No na litość Tymory... Nie myślcie sobie jednak, że zrzędzę, próbując wymusić jak najszybszą premierę, by móc potem ponarzekać na błędy i niedoróbki. Niech tam sobie rzeźbią, ile potrzebują, ja się zwyczajnie doczekać nie mogę!

Jakiś czas temu miałem okazję sprawdzić najnowszą wersję gry (jeśli was to interesuje, stosowny tekst znajdziecie na cdaction.pl) i **wiem już, że choć BG III bez wątpienia będzie inne niż „dwójka”, nie przeszkodzi mu to w podbiciu serc fanów.** Pod względem fabularnym szykuje się istna perełka, a co ważniejsze, udało się powołać do życia interesujących towarzyszy, którzy wchodzą ze sobą w dość zaawansowane interakcje – kłócą się, obgadują za plecami i co rusz wtrącają swoje trzy grosze. Ciekaw jestem, do czego doprowadzi to wszystko w dłuższej perspektywie. Na oklaski zasługują też naturalne, pozbawione informacyjnego bagażu dialogi oraz śliczna grafika. Część z was może narzekać na turowe walki, z których w przeciwieństwie do Pathfindera nie da się wymiksować, ale osobiście nie mam nic przeciwko, bo ten typ starć zwyczajnie lubię. Pozostali pewnie jakoś je przeboleją, fabuła im to wynagodzi. **[Cursian]**

Hogwarts Legacy

PC, PS5, PS4, XSX, XBO | RPG, WIZARDING WORLD | AVALANCHE SOFTWARE | 2022

GRA, na którą czekałem od momentu, gdy 11-letni Potter otrzymał list z Hogwartu. Ale też gra, która nie mogła się wydarzyć, póki prawa do „egranizacji” trzymało w swych łapskach EA, mistrzowie w tworzeniu wymuszek na nośnej licencji. **Potencjał w Hogwarts Legacy widzę ogromny – dzieło Avalanche Software ma być dużym, rasowym RPG osadzonym w otwartym świecie.** Świecie czarodziejów, dodajmy, który jednocześnie nie będzie trzymany na fabularnej smyczy filmowego scenariusza. Innymi słowy, trafimy do Hogwartu bez Harry'ego, Rona i Hermiony, bo do Szkoły Magii i Czarodziejstwa zawitamy na długo przed „chłopcem, który przeżył”. Gra stawia na pełną dowolność już na etapie kreowania postaci, pozwalając m.in. na stworzenie transpłciowego bohatera. W toku przygody nauczymy się nowych zaklęć, na zajęciach poznamy tajniki warzenia eliksirów, a także charakterystykę magicznych zwierząt i roślin. Wraz z rozwojem scenariusza wzmocnimy naszą postać, zdobywając kolejne poziomy doświadczenia. Jak na rasowego rolpleja przystało, historia będzie obfitować w szereg trudnych wyborów i moralnych rozterek, które mają rzutować na dalszy przebieg opowieści. Kuszająca jest również wizja odwiedzenia miejscówek znanych z książek. Poza murami szkoły będziemy mogli zajrzeć między innymi do pobliskiej wioski Hogsmeade oraz sąsiadującego z Hogwartem Zakazanego Lasu. Czy wyruszymy dalej, do Londynu, by zawitać na ulicę Pokątną lub nawet do samego Ministerstwa Magii? Zdziwiłbym się, gdyby twórcy nie skorzystali z tej możliwości. **[Siekiera]**



Świąteczny PREZENTOWNIK

*Zbliża się Boże Narodzenie, a ty nadal nie masz pomysłów na prezenty?
Sprawdź nasze propozycje – a jeżeli i tobie coś się spodoba, zawsze możesz
„przypadkiem” zostawić na widoku otwarty magazyn...*

GARMIN INSTINCT ESPORTS

● CENA: OK. 1175 zł

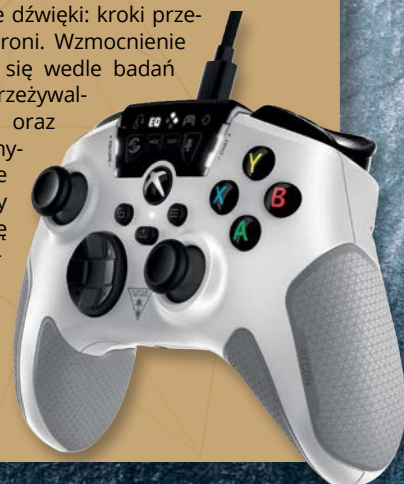
Smartwatch GPS Garmin Instinct Esports został stworzony specjalnie dla graczy. Z jego pomocą możesz sprawdzać swoje parametry podczas gry, korzystając z dedykowanego profilu aktywności e-sportowych. Dzięki usłudze STR3AMUP! będziesz mieć możliwość przesyłania swojego poziomu stresu i tętna w transmisiach rozgrywki. Funkcja Body Battery monitoruje Twój organizm oraz sen i pomaga określić ilość posiadanej energii, dzięki czemu wiesz, kiedy zaplanować przerwę. Zapomnij o częstym ładowaniu - smartwatch może działać aż do 80 godzin w trybie e-sportowym i do 14 dni w trybie zegarka.



TURTLE BEACH RECON CONTROLLER

● CENA: 279 zł

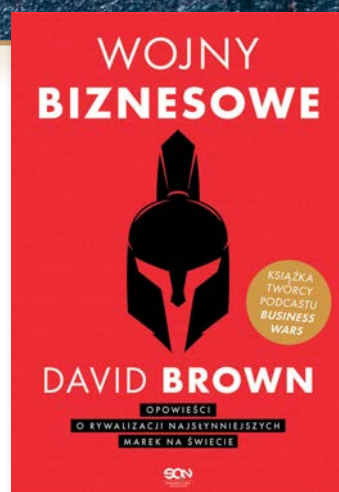
Kontroler stworzony z myślą o konsolach Xbox dwóch ostatnich generacji i pecetach. Producent skorzystał z doświadczeń Microsoftu i rozwinął dopracowaną już formę, uzupełniając urządzenie o szereg innowacyjnych dodatków. Dzięki funkcji Superhuman Hearing, podłączając do Recona słuchawki, będziesz w stanie łatwiej wyłowić subtelne dźwięki: kroki przeciwnika czy przeładowywanie broni. Wzmocnienie wybranych odgłosów przekłada się wedle badań producenta na 20% większą przeżywalność w sieciowych strzelankach oraz na 44% lepszy wskaźnik K/D. Inny mi słowo – będziesz grać znacznie lepiej. I wygodniej zarazem: gripy zaprojektowano tak, by dłonie się nie pościły, a jeden z dwóch programowalnych przycisków zmienia czułość analoga, dzięki czemu możliwe jest precyzyjniejsze celowanie na dalekie dystanse. Kontroler dostępny w sprzedaży w sieci RTV EURO AGD.



DLACZEGO NIEKTÓRE FIRMY TRIUMFUJĄ A INNE UPADAJĄ?

● CENA: OK. 49,99 zł

iPhone kontra BlackBerry. Adidas kontra Puma. Fender kontra Gibson. H&M kontra Zara. David Brown, autor jednego z najpopularniejszych podcastów, „Business Wars”, przedstawia największe rywalizacje biznesowe w historii. Co stoi za sukcesami i porażkami marek, które wpływają na nasze życie? David Brown wykorzystując kultowe strategiczne zagrywki i rady Sun Zi pokazuje, jak potężne firmy wyrastają, pokonują rywali, tworzą innowacyjne plany i dostosowują się do zmiennych oczekiwań społeczeństwa. Ich cel? Być o kilka kroków przed resztą i pozostać triumfalnym tytanem swojej branży.



ROUTER WI-FI 6 DLA GRACZY TP-LINK ARCHER GX90

● CENA: OK. 1200 zł

Archer GX90 został zaprojektowany w taki sposób, aby zapewnić rozrywkę wielu osobom w tym samym czasie: wykorzystanie trzech oddzielnych pasm radiowych sprawia, że całkowita przepustowość sieci dochodzi aż do 6579 Mb/s. Dzięki zastosowaniu wielu technologii wspomagających pracę WiFi, takich jak OFDMA, MU-MIMO, kolorowanie BSS czy kanału o szerokości 160 MHz minimalizowane są opóźnienia w sieci. Czterordzeniowy procesor taktowany zegarem o częstotliwości 1,5 GHz zapewnia wydajną obsługę podłączonych do routera odbiorników.

Urządzenie jest wyposażone w osiem anten przesyłających sygnał radiowy z zastosowaniem technologii beamformingu (formowania wiązki): fale elektromagnetyczne są kierowane w stronę wykrytych odbiorników, co oznacza, że połączenie jest bardzo stabilne.

Za połączenia przewodowe odpowiada pięć portów Ethernet: 4 gigabitowe i jeden port 2,5 Gb/s. Dwa z nich to wymienne porty LAN/WAN.

ROUTER WI-FI 6 MERCUSYS MR70X

● CENA: OK. 160 zł

Zgodny ze standardem Wi-Fi 6 dwupasmowy router Mercusys MR70X, przesyła dane z szybkością ok. 1800 Mb/s (do 1201 Mb/s w paśmie 5 GHz oraz do 574 Mb/s w paśmie 2,4 GHz). Cztery anteny charakteryzujące się wysokim zyskiem nadają sygnał radiowy korzystając z technologii formowania wiązki (beamformingu) – fale elektromagnetyczne są kierowane w stronę wykrytych odbiorników, co przekłada się na stabilność połączenia.

Zastosowany w standardzie Wi-Fi 6 system zwany kolorowaniem BSS sprawia, że router MR70X oznacza własne ramki transmisyjne. W rezultacie w sieci WLAN ignorowane są pakiety danych pochodzące z obcych sieci bezprzewodowych, co przyczynia się do zmniejszenia poziomu zakłóceń. Użytkownik ma do dyspozycji mechanizm QoS, dzięki któremu może określać priorytety obsługi urządzeń komunikujących się z routerem.

Za bezpieczeństwo przekazywanych informacji odpowiedzialne jest szyfrowanie zgodne ze standardem WPA3.

KARTA SIECIOWA PCI EXPRESS TP-LINK TX401

● CENA: OK. 400 zł

Zgodność ze standardem 10GBase-T sprawia, że oferowana przez firmę TP-Link karta TX401 jest dziesięciokrotnie szybsza niż urządzenia pracujące w standardzie Gigabit Ethernet: model TX401 potrafi przysłać dane z prędkością sięgającą aż 10 Gb/s. Karta dedykowana jest najbardziej wymagającym użytkownikom i umożliwia błyskawiczne pobieranie dużych plików, płynne streamowanie na żywo czy też tworzenie ogromnych kopii zapasowych danych w chmurze.

TX401 jest w pełni zgodna również ze starszymi sieciami (Gigabit Ethernet i Fast Ethernet).

W zestawie wraz z urządzeniem znajdziemy kabel Ethernet kat. 6a oraz dwa śledzie (standardowy oraz niskoprofilowy do komputerów z obudową typu mini tower).

GŁOŚNIK GAMINGOWY LG ULTRAGEAR GP9

◆ SUGEROWANA CENA: OK. 2 250 zł

To nowoczesny głośnik dla graczy, który zapewnia wysoką jakość dźwięku. Wirtualny dźwięk przestrzenny 7.1 idealny sprawdza się w grach FPS i RTS pogłębiając immersję. Oświetlenie RGB dodaje głośnikowi gamingowego charakteru.



EPSON EH-TW5820 ANDROID TV

◆ CENA: OK. 1200 zł

Projektor 3LCD ze zintegrowaną funkcją Android TV. Jego wysoka jasność i kontrast sprawia, że świetnie zastąpi w salonie telewizor, a niski input lag gwarantuje komfortową rozgrywkę na wielkim ekranie wielkości nawet 300".

To projektor Full HD 1080p, który idealnie sprawdzi się nie tylko w kinie domowym, ale też usatysfakcjonuje fanów gier na dużym ekranie. Dzięki zastosowaniu technologii 3LCD ten model idealnie wyświetla jasne, nasycone kolory oraz wyraźnie oddaje szczegóły cieni i głębokie czernie. Dostępny format obrazu 21:9 zapewnia jeszcze lepsze wrażenia podczas gier. Dzięki usługom Android TV można bezproblemowo korzystać z serwisów streamingowych, z powodzeniem zastępując zwykły TV. Ten projektor naprawdę pozwala poczuć magię wielkiego ekranu, umożliwiając wyświetlanie obrazów o rozmiarze aż do 300 cali. Dzięki dużej jasności (2700 lumenów) i współczynnikowi kontrastu 70 000:1 można z niego korzystać nawet w ciągu dnia bez całkowitego zaciemnienia pomieszczeń. Jakość obrazu, a także intuicyjne funkcje łączności, prosta konfiguracja i kalibracja obrazu sprawiają, że ten projektor jest doskonałym wyborem do każdej rozrywki domowej. Dodatkowo wysoka trwałość lampy zastosowanej w tym modelu gwarantuje nawet 11 codziennego lat oglądania filmów lub grania w ulubione gry w najwyższej jakości.



iROBOT ROOMBA SERII J7

◆ CENA: Od 3199 zł

Jeden z najbardziej zaawansowanych robotów odkurzających. Efektywność jego pracy gwarantuje logo iRobot – pioniera i lidera rynku z 30-letnim doświadczeniem. Umieszczona na zderzaku kamera sprawia, że rozpoznaje i omija nawet małe przeszkody, jak pozostawione na podłodze kable czy nieczystości zwierząt. Roomba serii j7 tworzy wyświetlaną w aplikacji iRobot HOME mapę mieszkania, więc może pracować w ograniczonym zakresie pomieszczeń czy stref. Dostępna jest w wersji ze stacją Clean Base (Roomba j7+), która opróżnia zbiornik robota oraz ładuje go.

SAMSUNG 980 SSD NVME

● CENA: OD 219 zł

Samsung 980 NVMe to idealna propozycja dla każdego użytkownika PC-tów i laptopów. Dzięki nowatorskiej konstrukcji opartej na technologii Host Memory Buffer (HBM), dysk bezpośrednio łączy się z pamięcią DRAM procesora, dzięki czemu charakteryzuje go wysoki transfer danych (do 3500 MB/s w odczycie i 3000 MB/s w zapisie). Zastosowanie tej technologii przełożyło się na bardzo atrakcyjną cenę końcową urządzenia. To świetna propozycja, zarówno dla graczy szukających wysokiej wydajności w najnowszych grach, jak i cyfrowych twórców, dla których niezakończona praca z plikami ma fundamentalne znaczenie.

Dysk dostępny jest w sugerowanych cenach: 219 zł za wersję 250 GB, 289 zł za wersję 500 GB i 529 zł za wersję 1 TB.



SAMSUNG SSD NVME 980 PRO HEATSINK

● CENA: OD 1099 zł

Najszybszy dysk w ofercie firmy Samsung przeznaczony dla cyfrowych twórców i graczy, którym zależy na maksymalizacji wydajności najbardziej zaawansowanych komputerów stacjonarnych i laptopów. Dzięki interfejsowi PCIe 4.0 dysk 980 PRO Heatsink zapewnia dwukrotnie szybszy transfer danych niż dyski PCIe 3.0. Oferuje przy tym wsteczną kompatybilność z tym standardem, co przekłada się na niezwykłą wszechstronność zastosowania. Architektura dysku oparta o szybszą magistralę sprawia, że nowy SSD oferuje odczyt i zapis sekwencyjny dochodzący odpowiednio do 7000 MB/s i 5100 MB/s. Model 980 PRO Heatsink to wersja dysku z zamontowanym fabrycznie radiatorem, który zapewnia jeszcze lepszą wydajność działania, poboru energii, a także optymalizację temperatury urządzenia. Dysk jest kompatybilny z konsolą PlayStation 5. Sugerowane ceny: 1099 zł za wersję 1 TB i 1999 zł za wersję 2 TB.



SAMSUNG T7 TOUCH

● CENA: OD 369 zł

Dysk przenośny Samsung T7 Touch to idealny gadżet dla osób, które chcą mieć swoje dane zawsze pod ręką. Waży tyle, co świąteczna mandarynka, a wielkością najbliższej mu do karty kredytowej. Za bezpieczeństwo zapisanych na dysku informacji odpowiada m.in. elegancka, aluminiowa obudowa i czytnik linii papilarnych. Prędkość odczytu i zapisu danych to odpowiednio 1050 MB/s i 1000 MB/s, czyli dwukrotnie szybciej niż w przypadku modelu T5 i wielokrotnie szybciej od klasycznych dysków zewnętrznych HDD. T7 Touch działa w oparciu o standard USB 3.2 drugiej generacji i jest kompatybilny z systemami operacyjnymi Windows, Mac i Android oraz takimi urządzeniami jak smartfony, laptopy, tablety i konsole. Sugerowane ceny: 369 zł za wersję 500 GB, 769 zł za wersję 1 TB i 1429 zł za wersję 2 TB.



BATTLEFIELD™

2042

■ Czekal i się zawiódł: **Krigror**

Serii Battlefield nie trzeba przedstawiać – mało która jest tak zasłużona, jeśli chodzi o sieciowe strzelanie. I mało która obecnie zbiera takie ciągi. Nie mogę powiedzieć, że niezasłużenie.

Po ładnych paru latach romansów z czasami nam bliższymi i przeszłością seria przenosi nas w przyszłość. Ludzkość, targana konfliktami wynikającymi ze zmiany klimatu, wzięła się za łby i, cóż, walczy. Historia jest tutaj jednak zupełnie nieistotna – nie ma singla, narracja sprowadza się więc do obrazków, które oglądamy przed wskoczeniem do gry. W skrócie: nie ma co sobie tym głowy zaprzątać.

Dwójka wspaniałych

Już na początku zdziwiło mnie, że tym razem zabrakło przeglądarki serwerów – wybieramy interesujący nas tryb, gra zaś dołącza nas do meczu, formując drużynę czterech graczy i wrzucając do walki. Nie mamy możliwości wyboru mapy, zniknęło też wszystko poza dwoma najbardziej znanymi sposobami zabawy – Podbojem i Przełamaniem. Gdzie team deathmatch, zapytacie? Ano w Portalu, o którym za chwilę. Ale wróćmy do głównego dania – to przede wszystkim Podbój, czyli zmagania dwóch grup po 64 graczy (lub po 32 w przypadku starszych konsol),

polegające na zajmowaniu punktów na mapach (o lokacjach szerzej w ramce). Jest i Przełamanie, czyli w zasadzie Szturm, gdzie jedna grupa próbuje wypchnąć drugą z zajmowanych przez nią pozycji. **Jeśli spojrzysz się z lotu ptaka na same tylko zasady – to z grubsza stary, dobry Battlefield.** Tyle że jest go po prostu jakoś tak za mało, a do tego wchodząc do gry, jesteśmy za każdym razem skazani na chichot bogów.

Mamy i Hazard Zone. To kolejne już w historii marki podejście do trybu taktycznego. Rywalizują tu drużyny, których zadaniem jest zebranie rozrzuconych po mapie dysków, a następnie ewakuacja w jednym z dwóch dostępnych okienek czasowych. Muszę przyznać, że przypadło mi to do gustu; zabawa jest całkiem przyjemna, choć – szczególnie podczas drugiej ewakuacji – premiuję kamperstwo i zastawianie pułapek na obłączonych walką wrogów. Łatwiej jest przecież zaczekać, aż dyski same do ciebie przyjdą, niż uganiać się za nimi po mapach i się wykrwawiać, nie?

Trzecią pozycją w menu głównym gry jest Portal, czyli największa nowość i najprzyjemniejszy chyba, zwłaszcza dla weteranów, dodatek w grze. W skrócie: to wybrane mapy z BF1942, BF:BC2 i BF3 – wraz z wyposażeniem i walczącymi tam stronami. Jest i potężny edytor, który pozwala stworzyć najbardziej odjechane plansze, jakie sobie możecie wyobrazić. Całość jest hostowana na serwerach EA i dostępna przez wyszukiwarkę. Czego tam nie ma! Można grać klasycznie, tak jak to było w starych odsłonach. Da się też bawić na starych mapach z nowymi specjalistami i wyposażeniem, możemy mieszać realia, wprowadzać własne zasady. W dech! Klimacik Kaspiskiej granicy dalej działa – choć czuć, że mapa jednak trochę się zestarzała. Co najważniejsze – to tu znajdziemy deathmatch drużynowy. Gdzie? Oczywiście w większości na Kanałach Nouszahr – legendarnej już miejscówce do tego trybu z Battlefieldda 3. **Przeniesienie TDM do Portalu do słownie zabiło starcia tego rodzaju na mapach z nowej odsłony serii** – gracze »»



■ Na żądanie możemy wezwać robopieska i pojazdy – dla odmiany: świetny pomysł. Choć dzięki temu czołgi na dachach wieżowców to codzienność w BF2042.



wolą bawić się na tym, co znają, normą jest więc korzystanie z historycznych lokacji. Do tego, choć podczas tych meczów dostajemy doświadczenie dla naszej postaci, dodatków do broni już tam nie odblokujemy.

Specjalni na polu walki

Największą chyba zmianą w rozgrywce jest zastąpienie dotychczasowych klas postaci specjalistami. Ktoś sobie wymyślił, że skoro taki Overwatch czy Valorant cieszą się popularnością, można tego samego spróbować w Battlefieldzie. W sumie – czemu nie? Od początku nie byłem przeciwny temu pomysłowi: ot, ciekawe urozmaicenie. Każdy ze specjalistów ma bowiem na wyposażeniu unikalną zabawkę oraz pasywną umiejętność. Przykładowo Falck, najlepsza lekarka w grze, robi użytek z pistoletu z leczącymi strzałkami, a każda reanimacja dowolnego sojusznika przywraca mu pełne zdrowie. Mackay z kolei może przemieszczać się za pomocą linki z hakiem, a podczas celowania szybciej się porusza – i tak sprawy się mają z każdym z dziesiątki naszych bohaterów.

Pomysł na pierwszy rzut oka ciekawy – tyle że w praktyce poszło to za daleko. Nie licząc swoich prywatnych zabawek, każdy specjalista może bowiem dźwigać dowolne wyposażenie. Niby pomysł w dechę, bo mamy niesamowitą, niespotykaną nigdy wcześniej w tej serii gier wolność zabawy, co na początku bardzo mi się to spodobało. Tyle że... skutkuje to chaosem na polu bitwy.

Pierwsza i najważniejsza chyba sprawa: nie sposób stwierdzić na oko, jakimi kto możliwościami dysponuje. Przykładowo – pojawia się czołg. W takim BF3 wiedziałeś, że jak masz obok siebie dowolnego inżyniera, to może on zrobić opancerzonemu wrogowi krzywdę. Tutaj rozglądasz się i... za cholerę nie wiesz, czy w ogóle ktokolwiek w najbliższej

okolicy ma np. skitraną gdzieś w gaciach bazookę. To może miny przeciwpancerne? Cóż, są – ale dopiero na 38. poziomie doświadczenia i szanse, że ktoś je wyciągnie, są mizerne. C4? Owszem, ale trzeba podbiec do nieprzyjaciela. Skutkuje to sytuacjami, w których walka z pojazdami jest na ogół jakimś nieskoordynowanym, pełnym losowości koszmarem, a broń jeżdżąca bardzo często dominuje na polu bitwy. Taki poduszkiowiec – równie szybki i mocno uzbrojony, co ciężarówka pełna partyzantów podczas afrykańskiego puczu – wjeżdża, gdzie chce (nawet po ścianach, serio – parę razy widziałem, jak wdrapywały się w ten sposób po burcie statku na jednej z map...), i robi, co chce. Najczęściej właśnie z tobą. Rozglądasz się więc w panice, szukając ratunku, i widzisz, że support obok ciebie, zamiast robić coś pożytecznego, biega z karabinem wyborowym, niezainteresowany twym rychłym zgonem lekarz ciśnie sobie radośnie z cekaema, gdy zaś wydaje ci się, że już widzisz śmierć i rozkwasioną o burtę poduszkiowca własną głowę, to zza rogu wyskakuje snajper i odpala w stronę rzeczonego pojazdu rakietę. Tyle że... ta nic mu właściwie nie robi i giniesz tak czy inaczej.

Takie historie w BF2042 to codzienność. Dobrze rozumiem, że pewien chaos zawsze był immanentną i jakże przyjemną częścią gier z tej serii – ale tutaj wręcz nie sposób grać taktycznie. Chyba że faktycznie bawicie się w plutonie ze znajomymi i siedzicie np. na Discordzie, bo o wbudowanej w grę komunikacji głosowej nikt jakoś nie pomyślał.

Haker niedoskonały

Jedyną postacią, która na pewno potrafi cokolwiek zdziałać przeciwko pojazdowi, jest Rao – może on hakować i tym samym czasowo wyłączać zdalnie uzbrojenie wroga. Jednakże w praktyce jest to trudne z tego względu, że pojazd musi być



■ Pogoda na mapach bardzo szybko się zmienia, co wygląda efektownie.



[WSZYSCY] [ABCH]Letho1984: siemasz Szfagier :)
[WSZYSCY] NinjaK979: siema!
[WSZYSCY] NinjaK979: byles offline na discordzie :D
[WSZYSCY] [ABCH]Letho1984: aby stara nie widziała ze gram :D

Co tam u Battlefielda Hardline?

Do premiery Battlefielda 2042 wydany w 2015 roku Hardline był powszechnie uznawany za najgorszą grę z cyklu, choć właściwie należałoby go uznać za spin-off i po prostu o nim zapomnieć. Okazuje się jednak, że niektórzy o tym osobliwym wcieleniu Pola walki pamiętają i... grają w najlepsze. Bez problemu znalazłem pełen graczy serwer i muszę przyznać – bawiłem się nieźle. Tryb Krwawa forsa, gdzie dwie strony walczą o stos kasy i przenoszą podniesione banknoty do swojej kryjówki, z perspektywy czasu jest oryginalny i odświeżający. Widać oczywiście, że gra się zestarzała, ale strzela się miło – głównie ze względu na osadzenie akcji w osobliwych realiach.

PS Pozdrowienia dla ludzi z serwera ABCH. Wasze rozmowy na czacie są boskie! :)

w zasięgu jego sygnału i – co ważniejsze – wzroku. Wystarczy byle licha przeszkoda, np. kawałek płotu, który przysłoni widok, albo wręcz sam fakt, że ktoś przebiegnie przed tobą, a całe hakowanie, które trwa ładnych parę sekund, diabli biorą. I za chwilę giniesz. Wspominałem, że pojazdy tutaj dominują – co jest o tyle niecodzienne, że ostrzał z zamontowanych na nich karabinów jest żenująco wręcz nieskuteczny przeciw piechocie na duże odległości. Kombinacja tych wszystkich czynników sprawia, że najlepiej sprawdzają się właśnie maszyny szybkie, które podjeżdżają blisko wroga, kąsają i odskakują – taksamo jak ciężarówka z minigunami

w Battlefieldzie Hardline. Jest to tak cholernie ironicznym chichotem losu, że aż się gęba krzywi na samą myśl.

Zupełnie inną bajką jest to, że wskutek wprowadzenia specjalistów mamy wojny klonów. **Dokładnie ci sami żołnierze walczą po obydwu stronach – serio, takim wielkim problemem było zrobić inne modele?** Niechby miały i te same umiejętności, przecież to normalne w Battlefieldzie – sensowniej by to wszystko wtedy wyglądało. A tak mamy międzynarodową mieszaninę (Indie, Rumunia, Kanada, Francja itd.), która walczy po stronie Rosjan i Amerykanów jednocześnie. Niby są te znaczki nad głowami, wprowadzone po, wyrażając się parlamentarnie, okazaniu przez graczy niezadowolenia – ale przypomina to plaster

podczas której twórcy twierdzili, że to build sprzed paru miesięcy. Głupi uwierzyłem. Potem był event recenzencki, który w istocie wyglądał jak właściwe testy beta, a BF2042 działał nawet gorzej – na tyle, że mogłem swobodnie robić sobie krótkie przerwy, bo gra wieszała się co kilkanaście minut, szczególnie gdy wsiadałem do jakiegokolwiek pojazdu. Co najmniej raz w ciągu każdej godziny robiłem też twardy reset komputera.

Trochę lepiej było, jak już BF2042 pojawił się w sieci dla wszystkich. Ale tylko trochę. **O różnego rodzaju gliczach można napisać książkę w klimacie horroru.** Niemożność wskrzeszania, frag przez ścianę, bo akurat komuś przez nią tylek wystawał, nieśmiertelność przeciwników, latające niczym rakieta

TO ZDECYDOWANIE NAJGORSZA PREMIERA W HISTORII BATTLEFIELDA.

na rozerwanej tętnicy. W walce na bardzo bliskie odległości często niewiele one dają i tak czy inaczej w chaosie ciśniesz ołów we wszystkich w pobliżu, tak na wszelki wypadek, zdejmując paluch z mychy dopiero wtedy, gdy zauważysz niebieskie kółko nad głową. Battlefield zdobył popularność jako gra taktyczna, która w mniejszym lub większym stopniu nawiązywała do rzeczywistości – a tu kuleje i jedno, i drugie. Choć na papierze jest fajnie, to w praktyce idea Overwatcha w mundurach mnie jednak nie przekonuje.

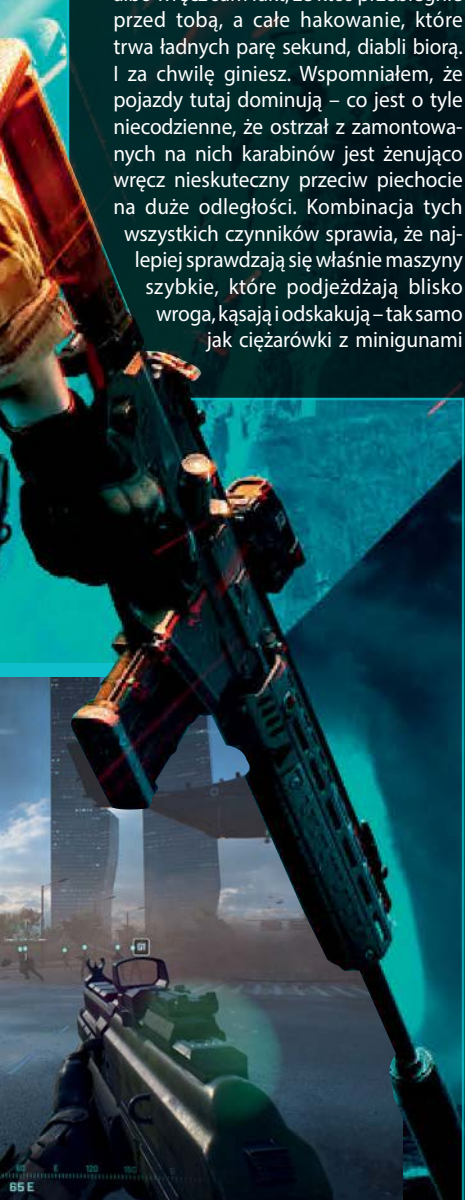
Gdy widzę twe glicze, to kwicę

Doświadczymy też problemów technicznych. Swego czasu, po godzinach spędzonych z Battlefieldem Hardline, myślałem, że widziałem serię w jej najgorszej kondycji. Cóż, myliłem się. Najpierw była zamknięta beta dla prasy,

i kręcące się wokół własnej osi drzewa(!), drzwi działające pomimo tego, że przytrzymująca je ściana dawno przestała istnieć, zacinające się lub zapętlające animacje żołnierzy, wiszące w powietrzu elementy uzbrojenia. W końcu – co chyba najbardziej upierdliwe – zawieszenie między życiem a śmiercią, gdy interfejs magicznie znika. Zresztą usterki tego ostatniego dają o sobie znać również w menu: bardzo często nie sposób kliknąć „anuluj”, gdy np. czekamy w kolejce do serwera, a po skończonej grze w Portalu przerwani jesteśmy bezpośrednio do... trybu Podboju, czyli zupełnie gdzie indziej. A to tylko część atrakcji.

Mniej wszystkiego

Do tego dochodzą nietrafione decyzje projektowe i ewidentne braki. O ile menu podręczne do zmiany celownika na polu



PORTAL JEST ŚWIETNY – ALE JEŚLI STAROCIE SĄ LEPSZE OD NOWEJ ZAWARTOŚCI, TO COŚ JEST NIE TAK.

Wzory rozstrzału broni – cały magazynek wystrzelony czterokrotnie z tej samej odległości, każdorazowo na wprost ściany.

6

- + świetny Portal
- + rozmach starć robi wrażenie
- + efekty pogodowe i zniszczenia dużych struktur mapy mogą się podobać
- + jeśli gra się ze znajomymi – jest OK
- + Hazard Zone jest całkiem miłą odskocznią od dużych trybów gier
- + specjaliści jako koncepcja są w porządku...

- ...tyle że nie zrobiono ich z głową
- balans rozgrywki kuleje w wielu miejscach
- wojny klonów
- gra w wielu aspektach uboższa niż poprzednicy
- tony błędów, niedociągnięć i dyskusyjnych rozwiązań
- gdzie team deathmatch?
- gdzie komunikacja głosowa?
- fizyka, szczególnie wraków pojazdów, jest drewniana
- losowość związana ze strzelaniem z broni

walki jest w dechę, o tyle ekran jego konfiguracji w menu głównym tylko wkurza nieintuicyjnością. Battlefield 2042 jest przeładowany koniecznością naciskania spacji: po śmierci czy podczas oczekiwania na wskrzeszenie (oczywiście znaczników medyka w okolicy nie ma, bo po co) ciśniemy biedny klawisz, by przeskoczyć kolejne ekrany. **Irytuje długi wstęp do bitwy:** najpierw jest ekran wyboru trybu, potem wyszukiwanie rozgrywki, animacja wstępna, ładowanie mapy, oczekiwanie na stworzenie plutonu, oczekiwanie na start zmagania, obowiązkowy i taki sam za każdym razem przydługi przerwany filmowy – i dopiero wtedy gramy. Co oznacza w dziewięciu przypadkach na dziesięć konieczność dobiegnięcia do miejsca starcia z bazy – wszystko razem trwa nawet ładnych parę minut.

System punktacji jest kuriozalnie wręcz ograniczony na tle poprzednich Battlefieldów i niemal w ogóle nie premiuje gry zespołowej z drużyną. Destrukcja jest, ba, sporo lżejszych budynków możemy

zamienić w gruzy otoczone szkieletem, co się chwali. System ten działa jednak bardzo wybiórczo, bo już byle drzewka ciężkim karabinem maszynowym ściąć się nie da. **Fizyka z kolei jest... drewniana.** Śmigłowce po uderzeniu w ziemię koziołkują jak klocki dla dzieci. W wysokobudżetowej grze – żenada. Na koniec: wkurza brak dokładnej tablicy wyników – mam wrażenie, że przez to trudniej sprawdzić po wyniku, czy nie

gramy z cheaterami. Kto wie – może o to właśnie w tym zabiegu chodziło?

Mniej jest broni i dodatków do niej – o takiej noktowizji czy termowizji w przyszłości najwyraźniej zapomnieli. A przydałyby się, bo w deszczu, podczas burzy czy tornada naprawdę mało widać. W ogóle uzbrojenie to temat na osobną rozprawkę – w przeciwieństwie do gier esportowych rozrzut podczas strzelania seria jest tutaj losowy, karabin zachowuje tylko określony kierunek odrzutu podczas rozsiewania kul. Trudno więc opanować ruchem myszką jego kompensację, by w ten sposób grać lepiej. Ogółem – choć pierwsze wrażenie jest całkiem fajne, strzela się na dłuższą metę tak sobie, a jeśli chodzi o balans, to powiem jedno: PP-29 FTW.

Następnym razem będzie na pewno lepiej

Gdy czytacie te słowa, Battlefield 2042 został już prowizorycznie połatany – twórcy wypuścili już pierwszą znaczącą poprawkę, ale wciąż nie zdołała ona rozwiązać wielu problemów. Kolejna łątka wyjdzie w grudniu – tylko czy gra faktycznie złapie dzięki temu wiatr w żagle? Poniekąd pewnie tak – pytanie tylko, czy będzie to jeszcze istotne. Przyznam się bez bicia, pewnie nawet nie będzie mi się chciało tego faktu sprawdzać. **Jestem tą grą zycząjnie zmęczony.**

Gdy pobrałem i uruchomiłem Battlefielda Hardline (tak, ludzie w to jeszcze grają – szczegóły w ramce), jeden z pierwszych komentarzy na serwerze, jaki mnie przywił, brzmiał: „wyobraźcie sobie granie w Hardline na trzeźwo”. To nomen omen trzeźwe stwierdzenie można w kontekście Battlefielda 2042 odwrócić: trzeba być naprawdę pijanym, by dojść do wniosku, że nowa gra autorstwa DICE to tytuł do pracowni i udany. [CDA]

Mapy, warunki pogodowe i wydajność

Lokacje, w których przyjdzie nam grać, są naprawdę obszerne. Wynika to z faktu, że tym razem muszą pomieścić do 128 graczy. Dotychczasowe flagi w Podboju zamieniono na sektory. Zdobycie każdego z nich odbywa się przez zajęcie wszystkich flag w jego obrębie. Całość działa więc z grubsza tak samo, ale stwarza to warunki taktyczne, których wcześniej nie było – coś, trzeba się bardziej starać. Lokacje są... różne. Najlepiej wypada Gujana Francuska, która była w becie, najgorzej – pustynno-miejska mapa, która za sprawą piachu razi graficznie jednorodnością. W ramach urozmaicenia twórcy dorzucili zmienne warunki pogodowe. Najlepsze wrażenie robią pojawiające się na mapach tornada, zdolne porwać graczy i pojazdy. Są też zmiany wynikające z destrukcji: możemy np. spowodować wybuch rakiety lub oderwać gigantyczną ścianę statku. Całościowo wypada to w porządku, nie sposób jednak odnieść wrażenia, że gra prezentuje się nieco gorzej od poprzedniej części – lokacjom w wielu miejscach brakuje detali, zamiast tego królują np. betonowe, pozbawione szczegółów konstrukcje. BF2042 na moje oko jest też dość wymagający, jeśli chodzi o sprzęt, co warto mieć na uwadze.

GRALIŚMY NA: PC | WERSJA PL: PEŁNA

PC: WIN 10, INTEL CORE I5-6600K/AMD RYZEN 5 1600, 8 GB RAM, GEFORCE GTX 1050 TI/RADEON RX 560

ALIENWARE X i M

LAPTOPY DLA NAJBARDZIEJ WYMAGAJĄCYCH GRACZY

Czasy, w których laptop gamingowy musiał być duży, ciężki i brzydki, minęły bezpowrotnie. Dziś urządzenia tego rodzaju cechują się nie-zrównaną wydajnością, która łączy się z oryginalnym wzornictwem i unikatowymi cechami użytkowymi. Dokładnie takie też są najnowsze laptopy marki Alienware z serii X oraz M.

Szukając dobrego laptopa do gier, siłą rzeczy musimy wziąć pod uwagę sprzęt wyposażony w topowe podzespoły. Jeśli jednak dodatkowo chcielibyśmy pograć na urządzeniu stosunkowo niewielkim, świetnie wykonanym i przyciągającym wzrok, to odpowiedź może być tylko jedna: Alienware X.

Dla najbardziej wymagających

W ramach tej linii możemy zdecydować się na większy model X17 lub mniejszy – X15. Rozmiar nie robi różnicy w kwestii GPU: i tu, i tu „pod maską” możemy znaleźć nawet RTX-a 3080. Procesory? Piętnastocalowy model może korzystać nawet z mocy układu Intel Core i9-11900H, z kolei jego większy brat w najlepszej wersji zrobi użytek z jeszcze mocniejszego Intel Core i9-11980HK.

Zarówno Alienware X15, jak i X17 są najmniejszymi komputerami przenośnymi w historii marki. Pierwszy z wymienionych może mieć ledwie 15,9 mm grubości – mamy tu więc do czynienia z gamingową mocą zamkniętą w obudowie ultrabooka. Możliwe jest to dzięki technologii Cryo-Tech i zastosowaniu chłodzenia zbudowanego z czterech przeciwbieżnie działających wiatraków oraz wykorzystaniu tzw. Elementu 31 – mieszaniny galu i silikonu, która odprowadza ciepło jeszcze skuteczniej. Całością zarządza system Smart Fan Control dopasowujący intensywność pracy chłodzenia, my zaś skorzystamy z aż pięciu stanów zasilania. Jeśli chodzi o unikatowe cechy użytkowe, to możemy zdecydować się na niskoprofilową klawiaturę mechaniczną, mamy też do wyboru szereg wersji ekranu, włącznie z Full HD o czę-

stotliwości odświeżania 360 Hz z technologią G-Sync. Co ciekawe – wszystkie porty trafiły tu na tylną ścianę, co wygląda zjawiskowo, a i w praktyce jest bardzo wygodne.

Intel lub AMD

Decydując się na laptopa Alienware M15, możemy z kolei wybrać, czy chcemy mieć sprzęt stworzony w oparciu o procesor firmy AMD lub Intel. W tym pierwszym przypadku należy sięgnąć po model R5 – jego sercem może być nawet Ryzen 9 5900HX. „Niebieskie” układy z kolei trafiły do modeli R6 – w ich przypadku za wydajność odpowiadać może nawet Core i9-11800H. Układy graficzne? Ponownie Nvidia – w najlepszych wariantach to odpowiednio GeForce RTX 3070 i 3080.

Niezależnie, na który się zdecydujemy, możemy mieć pewność, że sprzęt będzie należycie chłodzony. Za kulturę pracy ponownie odpowiada technologia Cryo-Tech i dwa wiatraki odprowadzające ciepło przez aż cztery wyloty

SERWIS

Kupując laptopa Alienware, możesz być spokojny o serwis. Urządzenia objęte są wsparciem klasy biznes przez okres 2 lat od zakupu. W przypadku awarii naprawa podejmowana jest następnego dnia roboczego – umawiamy się z technikami na naprawę na miejscu lub sprzęt wysyłany jest kurierem do serwisu. Dodatkowo w pakiecie Premium Support klient ma dostęp do priorytetowej infolinii 24h, która pomoże w zdiagnozowaniu problemu i przyspieszy naprawę.

powietrza: dwa z tyłu oraz dwa po bokach. Włoty zaś umiejscowiono od spodu i na górze – trafiły one nad klawiaturę, dzięki czemu zachowano optymalną cyrkulację. Również tutaj możemy liczyć na ciekawe dodatki: czterostrefowo podświetlaną klawiaturę, ekran G-Sync 240 lub 360 Hz w najwyższym wariantcie odpowiednio dla R5 i R6, a także na świetny moduł sieciowy najnowszej generacji: Killer Wi-Fi 6 AX1650 – ten sam zresztą znajdziemy również w laptopach Alienware X.

Niezależnie od tego, na jaki model się zdecydujesz, Alienware pozostawia dużą swobodę wyboru konfiguracji – z łatwością więc dobierzesz laptopa, który najlepiej odpowie twoim potrzebom. Szczegóły w tabeli poniżej.

	Alienware X15	Alienware X17	Alienware M15 R5	Alienware M15 R6
Procesor	Intel Core i7-11800H lub Core i9-11900H	Intel Core i7-11800H lub Core i9-11980HK	AMD Ryzen 7 5800H lub Ryzen 9 5900HX	Intel Core i5-11400H, Core i7-11800H lub Core i9-11800H
Grafika	Nvidia GeForce RTX 3060, 3070 lub 3080		Nvidia GeForce RTX 3050 Ti, 3060 lub 3070	Nvidia GeForce RTX 3050 Ti, 3060, 3070 lub 3080
Ekran	przekątna 15,6": FHD 165 Hz, QHD 240 Hz G-Sync lub FHD 360 Hz G-Sync	przekątna 17,3": FHD 165 Hz, FHD 360 Hz G-Sync, UHD 120 Hz	przekątna 15,6": FHD 165 Hz lub QHD 240 Hz G-Sync	przekątna 15,6": FHD 165 Hz, FHD QHD G-Sync lub FHD 360 Hz G-Sync
Pamięć	do 32 GB 3200 MHz, do 1 TB NVMe SSD	do 64 GB 3266 MHz, do 4 TB RAID 0 2x 2 TB NVMe SSD	do 16 GB 3200 MHz, do 1 TB NVMe SSD	do 32 GB 3200 MHz, do 2 TB (2x 1 TB) NVMe SSD
Rozmiary i waga	od 15,9 x 360 x 277 mm, od 2,27 kg	od 20,9 x 399 x 299 mm, od 3 kg	22,9 x 356 x 273 mm, od 2,42 kg	22,9 x 356 x 273 mm, od 2,42 kg

PLATFORMA: NS
 PRODUCENT: ILCA
 RPG, REMAKE



■ Poczul się znowu jak w 2007 roku: **Kaladin**

14 lat – tyle fani Pokémonów musieli czekać na powrót do regionu Sinnoh. I mimo że wielu z nich dawno dorosło, zmieniło pracę, wzięło kredyt, gry wciąż traktują ich jak dzieciaki. Teraz dostajemy tytuły, które pod płaszczykiem nostalgii są dla marki tak wielkim krokiem wstecz, że to aż niewiarygodne.

BDSP nie zostało stworzone przez Game Freak (jak dotychczas każda gra z głównej serii), gdyż projekt oddano mniejszemu japońskiemu studiu, ILCA. Nie jest ono szeroko znane – pomagało przy kilku przedsięwzięciach, takich jak aplikacja Pokémon Home czy Dragon Quest XI. Odświeżenie wersji diamentowej i perłowej było więc dla ILCA pierwszym dużym wyzwaniem. I to niestety widać – twórcy wzięli sobie do serca słowo „remake” i **przenieśli (prawie) kropka w kropkę stare wersje gier z Nintendo DS. Łącznie ze wszystkimi ich mankamentami i niedociągnięciami**

Pierwsze generacje Pokémonów mają w sobie coś uroczonego, więc czekałem z niecierpliwością na szansę przeżycia przygody w Sinnoh.

Niestety, kolejne informacje o grach, które dochodziły do fanów przez ostatnie miesiące, zwiastowały smutną rzeczywistość. **Pokémon BDSP to jedynie projekt poboczny, przystawka zlecona innemu studiu** po to, aby główny developer mógł w spokoju dopracować własną, ambitną grę – zapowiedzianą na styczeń Pokémon Legends: Arceus (patrz: *Nadzieje 2022 w tym numerze – dop. red.*).

studio na odświeżenie produktów, i chęć pójścia na skróty. Jednych styl chibi odrzuca, innych zachwyca, ale w tym przypadku to dla mnie przykład niekonsekwencji.

Kwestią, której zupełnie nie mogę zrozumieć, było natomiast skopiowanie w BDSP wielu niedociągnięć, które trapiły stare tytuły, a z których cała marka Pokémon zrezygnowała na przestrzeni lat. Weźmy pod lupę np. TM-y, czyli dyski z nowymi atakami, których mogą nauczyć się nasi podopieczni. Od 2010 roku nie zniknęły one z ekwipunku, gdy się z nich skorzystało. Tutaj każdy TM jest natomiast na wagę złota, bo znów są one jednorazowe. Pokédex w grach jest tak okrojony, że ponownie dochodzi do absurdu sytuacji, kiedy trener i specjalista od ognistych Pokémonów ma w swojej drużynie jedynie... dwa płomienne stwory. Wiele do życzenia pozostawia również końcowy etap gry, gdy po pokonaniu czempiona regionu możemy jedynie zwiedzić kilka nowych miejsc lub uzupełnić Pokédex.

Do listy zarzutów dopisują także dziwne ujęcia kamery przy rozpoczynaniu walki z dzikimi Pokémonami, kłopoty z wykrywaniem kolizji z obiektami czy brak możliwości wyłączenia funkcji dzielenia się doświadczeniem z całą drużyną, co sprawia, że bardzo szybko jesteśmy dużo silniejsi niż napotykanymi trenerzy.

Trochę pochwalić też nie zaszkodzi

Tym, co według mnie zasługuje na pochwałę i plusika dla ILCA, jest pomysł na unowocześnienie systemu Podziemi,

Kurczowe trzymanie się nostalgii za rokiem 2007 **bardzo tej grze zaszkodziło.**

mi, które poprawiło jeszcze w 2009 roku Game Freak, wydając ulepszoną wersję, Platinum. Ale nie uprzedzajmy faktów.

Tak, mam fioła na punkcie kosmosu. Skąd wiedziałeś?

Wracamy więc do górzystego regionu Sinnoh, jako główny protagonista (możemy w ograniczonym zakresie wybrać nasz wygląd) łapiemy stworki, mierzymy się z liderami sal i próbujemy powstrzymać szefa złej organizacji przed wywołaniem zakłócenia w czasie lub przestrzeni (załóżmy od wersji gry). Prosty schemat, który sprawdzał się w tej serii od lat.

Miałem być bohaterem, a zostałem chibi

Pierwszą i najdziwniejszą z decyzji studia ILCA było połowiczne zastosowanie japońskiego stylu chibi, polegającego na rysowaniu postaci jako małych, słodkich ludzików z dużymi głowami. Piszę o „połowicznym zastosowaniu”, bo o ile po mapie świata poruszamy się, mając wygląd laleczki, tak każda walka z dzikim Pokémonem czy trenerem sprawia, że postacie nabierają normalnych proporcji. Nie mam pojęcia, gdzie w tym sens, a jedyne wyjaśnienie, jakie przychodzi mi do głowy, to mała ilość czasu, jaką dostało



Pokétech powraca

W pierwowzorach gracz szybko dostawał tzw. Pokétech, czyli urządzenia o kształcie zegarka, które świetnie wykorzystywało dolny ekran konsoli DS. Mogliśmy na nim sprawdzić status i poziom szczęścia naszej drużyny, poszukać ukrytych przedmiotów, sprawdzić mapę czy godzinę. Gadżet powraca również teraz, jako mały ekranik w prawym górnym rogu, który możemy powiększyć odpowiednim przyciskiem. Ma wszystkie wcześniejsze funkcje plus jedną nową, ale szalenie istotną. Za pomocą Pokécha możemy teraz wezwać do pomocy dzikie stwory, które np. przetrną stojące na naszej drodze drzewko za pomocą ruchu Cut czy przesuną duży kamień, korzystając ze Strength. Innymi słowy – nie musimy już nosić ze sobą członka drużyny, którego jedynym zadaniem jest niewolnicze wykonywanie kilku ruchów pomagających popchnąć dalej fabułę.



■ Jedna z jaskiń w Podziemiach, gdzie spotkamy np. trawiaste stwory.

czyli jednej z flagowych funkcji 4. generacji. Bardzo szybko **dostajemy możliwość zejścia do systemu ogromnych tuneli, gdzie możemy wykopywać skarby**, takie jak skamieliny Pokémonów, kamienie do ewolucji czy pudełka ze statuetkami. Owe statuetki wpływają na występowanie dzikich stworów, które wałęsają się po kilkunastu tematycznych jaskiniach. Im więcej statuetek np. wodnych stworów zbierzemy, tym większa szansa na napotkanie rzadkich i mocnych Pokémonów tego rodzaju. Co prawda jaskinie stanowią zaledwie namiastkę otwartego świata, ale lepsze to niż nic. Powracają również biegające za nami potwory, a w grze do zdobycia jest więcej legend i mitycznych stworów niż w pierwowzorach.

Patrząc na wyniki sprzedaży w Japonii, nie mam wątpliwości, że Brilliant Diamond i Shining Pearl będą kolejnymi sukcesami finansowymi w portfolio The Pokémon Company. Mogę jedynie ubolewać, że marka idzie tak bardzo na skróty i podejście firmy do odświeżania starych gier kuleje z każdym kolejnym tytułem. BDSP bardzo cierpi na kurczowym trzymaniu się pierwotnych rozwiązań. A szkoda, bo gdyby pod płaszczykiem Diamentu i Perły przemycić rozwiązania z Platyny, moglibyśmy mieć do czynienia z jedną z najlepszych pozycji w serii. [CDA]

5+

- + powrót do ciekawego regionu, którego nie widzieliśmy od 14 lat
- + odświeżone Podziemia urozmaicają rozgrywkę
- + Pokémony znów za nami chodzą, co podnosi ich poziom szczęścia
- + dużo legend i mitycznych stworów do zdobycia

- skopiowano wszystkie bolączki pierwowzorów
- TM-y znów są jednorazowe i na wagę złota
- dziwne skoki kamery przy rozpoczynaniu potyczek
- nie da się wyłączyć funkcji podziału zbranego doświadczenia
- brak możliwości przeniesienia stworów z innych gier
- okrojony Pokédex i liczba potworów do zdobycia
- niektórych może razić niekonsekwentnie zastosowany styl chibi

REPUBLIC OF GAMERS

FOR THOSE WHO DARE

ROG GLADIUS III



REWOLUCYJNA PRECYZJA

PRZEWODOWA I BEZPRZEWODOWA
MYSZ GAMINGOWA

*Bardzo precyzyjny
czujnik optyczny*

*Gniazdo przełącznika
typu push-fit*

Mikro przełączniki ROG

rog.gg/Gladius_III



DOWIEDZ SIĘ
WIĘCEJ



reddot winner 2021

ASUS

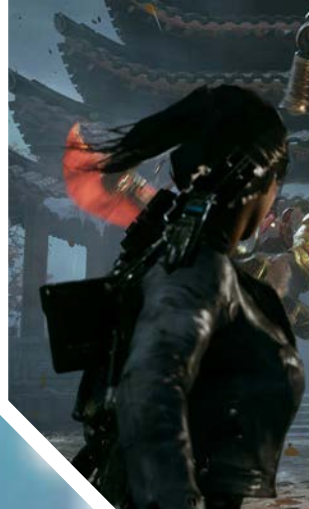
PLATFORMY: PC (PS5 I XSX W PLANACH)

PRODUCENT: FYQD STUDIO

FPS, SLASHER, ORIENT



Bright Memory Infinite



■ Czuje niedosyt: **Eugeniusz Siekiera**

Panowie już gotują się do tańca, więc krwawe balety czas zacząć. Pierwszy zalicza headshota pociskiem odbitym od ostrza, drugiego dzielę na atomy impulsem EMP, trzeci obrywa serią zamaszystych cięć. Zmasakrowane zwłoki padają z impetem na podmokły grunt, a ja uświadamiam sobie, że nawet nie użyłem spluwy. Nadrobimy, kto następny?

Dzieło chińskiego studia FYQD prezentuje się jawiskowo, nie ma o czym dyskutować. Po pierwszym kwadransie byłem oczarowany tym, jak gra wygląda, zaskoczony, jak płynnie działa na moim sprzęcie, a także **zszokowany faktem, że w dużej mierze jest dziełem jednego człowieka**, niejakiego Zenga Xianchenga. Niemożliwe nie istnieje?

Obiecanki cacanki

Problem z nią jest taki, że więcej obiecuje, niż daje. Rozgrywka od pierwszych minut jest bardzo intensywna i satysfakcjonująca,

więc płomyk nadziei bardzo szybko zamienia się w płonący stos. Z pominięciem pretekstowej historii, która obchodziła mnie mniej więcej tyle, co kurs argentyńskiego peso, BMI ma wszystko, co potrzebne do szczęścia – piekielnie dynamiczne potyczki, dość rozbudowaną mechanikę poruszania się w przestrzeni, a także sympatyczną bohaterkę i intrygujące, pachnące orientem realia. Co więc poszło nie tak?

Wbrew tytułowi nowe Bright Memory nie jest wcale „infinite”. Tyle dobrze, że nie kończy się po dwóch kwadransach, jak poprzednie (patrz: ramka „Nieśmiałe początki”). Tym razem do napisów końcowych dobijamy po dwóch godzinach. Mało? Pewnie, że tak, szczególnie że **niemal każda z tych stu dwudziestu minut czaruje nieziemskimi widokami i kipi od widowiskowej akcji**. Niemal każda, bo wkradły się też pewne urozmaicenia – krótkie i raczej niepotrzebne, bo zrealizowane bez pomysłu.

■ Walka na skrzydle samolotu zmierzającego w kierunku czarnej dziury. Dzień jak co dzień.





■ Bossowie to klasyczne gąbki na pociski, ale wzbudzają respekt samym wyglądem.



■ Etap skradankowy to sztuczny zapychacz, który niepotrzebnie wybija z rytmu.

Udziwnienia są w cenie?

Rozliczmy się z nimi już na wstępie, by szybko przejść do mięska. W pewnym momencie spluwy chowamy do kieszeni, łapiemy za zdobyczny tasak (tylko po co, skoro bohaterka od początku ma katanę?) i bawimy się w podchody, wbijając rzeźnicze narzędzie w plecy nieświadomych żołnierzy (co niepokojąco przypominało sceny zabójstw z Manhunt). Dostarczeni przez przeciwnika mamy ułamek sekundy, by schować się za jakąś przeszkodą, a zaatakowanie kogokolwiek od frontu jest jednoznaczne z przegraną. Etap skradany to nawet nie etap, a w zasadzie krótki przerywnik w trakcie jednej z misji. W teorii fajny pomysł na chwilową zmianę tempa rozgrywki, w praktyce jednak wprowadza skrajną liniowość i ogranicza naszą swobodę na każdym kroku. W zasadzie całe BMI przechodzi się jak po sznurku, ale w tym fragmencie widać to szczególnie wyraźnie.

Podobne wnioski nasuwają się zresztą po etapie jeżdżonym. Bohaterka w pewnym momencie siada za sterami sportowej fury, przebijając się przez bezdroża, które nigdy nie widziały asfaltu, a rakiety odpalone z zamontowanej na masce wyrzutni pozwalają szybko usunąć każdą zawiadłość. Ta miszanka „Bonda” i „Szybkich i wściekłych” wypadła słabo przez mocno uproszczoną fizykę jazdy i tunelową budowę mapy. I znów – przerywnik pozornie ciekawy, ale z uwagi na średnią realizację raczej zbędny.

Rzeź w orientalnym sosie

Niech jednak nie zraża was te drobiny piasku w trybach dobrze naoliwionej maszynierii. **Infinite walką stoi i na tym polu gwarantuje potężny zastrzyk adrenaliny.** W stosunku do wcześniejszej części udało się dopracować każdy element – modele i typy dostępnych broni, animacje walki i ataki specjalne, które zamieniają potencjalnie banalne starcia w widowiskowy i zróżnicowany balet. Mamy cztery pukawki (pistolet, karabin szturmowy, strzelbę automatyczną i snajperkę); niby niewiele, ale do każdej przewidziano alternatywny rodzaj amunicji, ta

zaś potrafi znacząco odmienić charakter i przydatność bojową każdej spluwy.

Gra w udany sposób miksuje klasyczne strzelaniny i walkę w zwarcu. Wspomniane wcześniej ostrze to broń tak efektywna i uniwersalna, że polubicie się z nią od pierwszego cięcia. Można nią odbijać wystrzelone pociski, posyłając je w kierunku przeciwnika, blokować ciosy na bliskim dystansie i wyprowadzać mordercze kontry. Doskonale z nią współpracuje egzoramie, które potrafi rozrywać przeciwników na kawałeczki impulsem EMP lub wybijać ich w powietrze, gdzie zastygają na moment, stając się łatwym celem dla naszego ostrza. Mamy też potężne uderzenia zadawane w trakcie szarży, a nawet cięcia dystansowe, raniące wszystkich wrogów w linii prostej, a i to nie wszystko.

Część tej fechtunkowej akrobatyki dostępna jest od razu (lub odblokowywana wraz

Nieśmiałe początki

Infinite to już druga gra stworzona przez jednoosobowe studio FYQD. Poprzednie **Bright Memory** było czymś w rodzaju dema technologicznego, bo przygody pękającej po niespełna 30 minutach nie sposób nazwać inaczej. Gra wyglądała solidnie, choć nie tak imponująco, jak najnowsza odsłona, zabrakło też pewnej spójności artystycznej, którą może się pochwalili Infinite. Produkcje te naturalnie sporo łączą (nie tylko główna bohaterka), ale pod względem jakości dzieli je przepaść – system walki był uboższy, mapy znacznie mniejsze, a wachlarz przeciwników i uzbrojenia skromniejszy. Praktycznie w każdym aspekcie Infinite wygrywa, okazując się grą nie tylko dłuższą, ale też ładniejszą i bardziej dopracowaną.

się od nich i doskakiwanie do równoległe umiejscowionych platform, tylko co z tego, skoro można z tego skorzystać raptem w kilku miejscach. Jest też coś w rodzaju energetycznej linki, która pozwala ekspresowo przenieść się do odległego punktu. I znów, bajer, który mógłby fantastycznie zdynamizować sekwencje platformowe, a jest wykorzystywany od wielkiego dzwonu. Szkoda, że sekcje zręcznościowe tak kurczowo wiążą nas w tunelu niewi-

To była naprawdę smaczna przekąska, ale już burczy mi w brzuchu.

z rozwojem scenariusza), resztę natomiast musimy wykupić za zdobyczne punkty. **Prosty system rozwoju pozwala rozwinąć trzy bazowe kategorie – ramię, ostrze i broń palną.** Trochę tego jest (dodatkowo ciosy i talenty można upgrade'ować do trzeciego poziomu), a że kampania okazuje się krótsza niż przeciętny seans kinowy, w oczy rzuca się przesadnie szybkie levelowanie. W końcowych rozdziałach punkty potrzebne do rozwoju wpadają nam lawinowo, choć i tak nie sposób odblokować wszystkich przy jednym podejściu.

Zmarnowany potencjał

Infinite to również kilka ciekawych rozwiązań urozmaicających poruszanie się w przestrzeni. W tej kwestii odczuwam jednak spory niedosyt, bo ich rola została zmarginalizowana, a gra nieustannie stara się nas trzymać na krótkiej smyczy. Jest bieganie po ścianach, a nawet odbijanie

działnych ścian, bo był w tym potencjał na coś znacznie lepszego.

Będąc przedziwną hybrydą Shadow Warriora i Onimushy, **Bright Memory: Infinite** okazało się grą, której od dawna potrzebowałem. To była wyborna przystawka, ale mój nieposkromiony apetyt z chęcią zobaczyłby na talerzu słusniejszą porcję dania głównego. Marzy mi się podobna kampania nie na dwie, a siedem godzin, i większe, może bardziej zróżnicowane mapy, które nie krępowałyby mojej wolności w tak dosadny sposób. W tym orientalnym kociołku spokojnie zmieściłoby się również kilku dodatkowych bossów, lepiej podkreślona dramaturgia i mniej pretekstowa fabuła. Wtedy mielibyśmy grę zdolną konkurować z najlepszymi, a tak pozostaje niedosyt. Mam nadzieję, że się dobrze rozumiemy – to było naprawdę pyszne, ale już burczy mi w brzuchu. [CDA]

7+

- + bardzo satysfakcjonujący system walki
- + świetne pukawki i wielofunkcyjne ostrze
- + orientalny klimat i ciekawe modele przeciwników
- + wygląda obłędnie i chodzi jak marzenie
- + ulepszona pod względem wyglądu w stosunku do pierwszego BM

- gra na dwie godziny
- niepotrzebne fragmenty jeżdżone i skradankowe
- podczas eksploracji trzyma nas na krótkiej smyczy
- nieangażująca fabuła

HAPPY GAME

■ Niepokoi się o małego pieska: **Ranafe**

Trochę śmieszno, trochę straszno, śmierć klaszcze w dłonie, a nieopodal bawią się kośćmi dzieci. Groteska wypacza to, co zwykło się traktować poważnie, łączy ohydę z maskaradą. Szokuje.

A jak ta kategoria estetyczna wyszła Amanicie w jej najnowszym tytule, jakże innym do wszystkiego, do czego przyzwyczyło nas czeskie studio? Happy Game jest jak zabawa z truchłem zwierzęcia znalezionym w przedszkolu. Dzieci fascynuje śmierć, ale istnieje spora różnica między pokazywaniem trupa palcami, a sekcją za pomocą kuchennego noża. Ale gra idzie o wiele dalej: rękoma gracza nadziewa piszczące istotki na rożen, innym wyrwa nóżki, a kolejne gilotynuje. **Kilka razy miałam problem z popchnięciem fabuły do przodu, ponieważ byłam zmuszana do czynów wzbudzających odrazę.**

Słodki, mały chłopczyk

Historia jest, jak zwykle, prosta. Gry Amanity przeważnie traktowały o bohaterze, któremu coś zabrano – w Machinarium była to dziewczyna, w drugim Samoroście

klimat wizji na bardziej krwawy, wprowadzając elementy jak z horroru. **Happy Game potrafi być zaskakująco brutalne.** Jeśli jeszcze macie wątpliwości – to nie jest gra dla dzieci. Zresztą mnie samej zdarzało się czuć dyskomfort.

Ale w żadnym razie nie strach. A pisze to bardzo strachliwa osoba. Chcę, abyście w pełni pojęli bezmiar mego tchórzostwa: w The Suicide of Rachel Foster musiałam poprosić męża o przejście etapu ze zgaszonym światłem (czekałam w łazience), poza tym za każdym razem, gdy oglądałam zwiastun Metro Redux z E3 2017, podskakuję na scenie ze szczurem. Happy Game wzbudziło we mnie szereg emocji: niechęć, absmak, znudzenie, czasami niepokój (tylko na początku oraz przy scenie z psem), ale te wizje są zbyt oklepane, by mnie przerazić.

Happy Game... isn't

Poziom trudności jest nijaki. Doprawdy trudno nazwać wyzwania, jakie stawia przed nami sterujący wszystkim diabełek, prawdziwymi zagadkami. Nasze zadanie sprowadza się do klikania gdzie popadnie w nadziei, że trafimy na kolejne chore rozwiązanie, dzięki któremu nadamy scenie odpowiedni stopień makabry. Jest podobnie jak w Chuchelu – tyle że prostota Chuchela wynikała z jego natury. To był tytuł łatwy w założeniu, a stopień trudności zagadek miał korespondować z jego bajkowością i bezpretensjonalnością.

Pierwszy sen w Happy Game miał w sobie jeszcze jakiś schemat, który powodował, że poszczególne plansze nie wyglądały jak wyrwane z kontekstu. W przesłodzonej krainie pełnej królików chłopiec uciekał przed mięsożernym monstrem, za każdym razem wymyślając nowe sposoby na spowolnienie go, po czym zniknął w króliczej norze. Niesamowite, mamy

nawet nawiązanie do „Alicji w Krainie Czarów”!

Ale potem było coraz gorzej. Rozdział poświęcony psu miał ciekawy motyw przenikania się dwóch światów, duchowego i fizycznego, tylko szybko został on zastąpiony przez sekwencję przypadkowych obrazów. Niektóre z nich mają szansę zapaść na dłużej w pamięć, ale **kiedy przypomnę sobie pierwsze produkcje Amanity, najnowsza wypada przy nich nad wyraz skromnie.** Plansze są maksymalnie uproszczone, a animacje co najwyżej średnie.

A pamiętam, jakby to było wczoraj, rok 2003 i krążący po mailach link do Samorosta, w którym kierowałam losami białego gнома, rozwiązującego zagadki w świecie zbudowanym z mchu i drewna. Do dziś ta mieszanka natury i technologii wygląda pięknie i oryginalnie (w maju tego roku ukazał się remaster), a ścieżkę dźwiękową warto znaleźć na Spotify.

Ty snu mojego strzeż

Nie wiem, czy pomagamy chłopcu, czy diabełkowi – czyni gracza wprowadzając dziecko w stan przerażenia i szoku, ale z drugiej strony to my mówimy mu, gdzie ma iść i co podnieść. Jaki jest w zasadzie nasz cel? Wodzimy chłopaka

Amanita znudziła się wesołymi grami. Szkoda.

pies, banda robaków z Botaniculi starała się uciec przed pasożytami zagrażającymi ostatniemu ziarnu ich macierzystego drzewa, a w Chuchelu ganiałimy wisiennkę. Nie inaczej jest w Happy Game. Mały chłopiec przeżywa serię koszmarów, w trakcie których usiłuje odzyskać istotny dla niego przedmiot. Jego sny zaczynają się niewinnie, ale szybko przeradzają się w coś więcej. A dzieje się tak – o ile dobrze odczytałam treść gry – za sprawą tajemniczego demiurga, który wygląda jak wiecznie uśmiechnięty diabełek z pudełka. To on kontroluje sen chłopca, przynosi go do innych wymiarów koszmaru.

Zawsze kiedy sen skręca w kierunku czegoś optymistycznego, stwór zmienia

za nos, ganiając piłkę, a w kolejnej scenie szarpiemy gałką oczną jakiegoś stwora albo dekapitujemy skaczące serduszka. Bohater Ika i jęczy ze zgrozy, widząc to wszystko, a demiurg śmieje się radośnie.

A jednak, przy całym moim zniechęceniu i rozczarowaniu, przyznam, że można się było takiej właśnie gry spodziewać. Amanita skierowała uwagę na mroczniejsze klimaty już w zeszłorocznym Creaks, ale tam przynajmniej było na czym zawiesić oko. Jej gry zawsze miały w sobie ledwo uchwytną obcość, nie przystawały do naszego świata. Nie posługując się znanym językiem, opowiadały uniwersalne historie, które trafiały do graczy. A na pewno trafiały do mnie. Każda gra, poza najnowszą.

Możliwe, że całe Happy Game stanowi metaforę śmierci, jed-

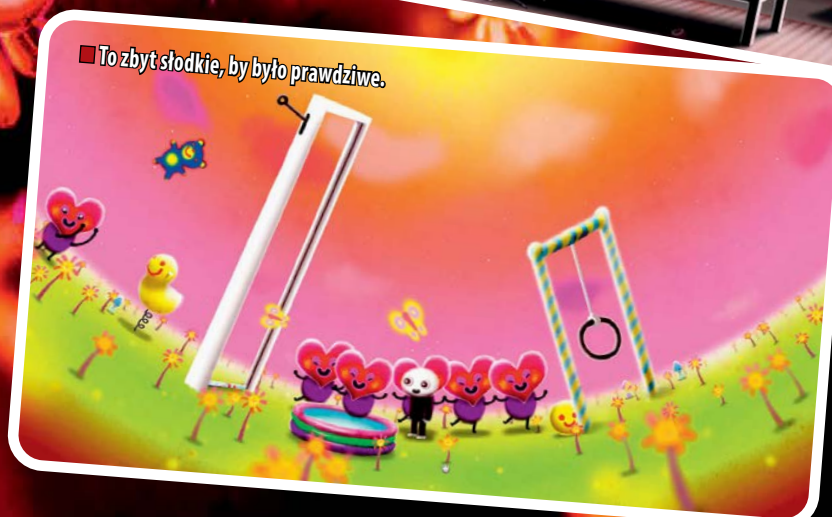
nak podejrzewam, że wytłumaczenie jest prostsze. Projektanci z Amanity mieli w folderze sprite'y do nowego tytułu, ale nie umieli połączyć ich w całość, więc po godzinach zaczęli je z nudów mordować. A potem stwierdzili, że po co tworzyć kolejny tytuł familijny, może tym razem zrobią interaktywne Salad Fingers albo Happy Tree Friends.

Problem polega na tym, że o ile nie przepadam za broczącymi krwią zwierzakami (ale za to mam sentyment do dzieła Davida Firtha), to ich przygody przynajmniej tworzyły spójną całość. Ten świat, jakkolwiek ohydny, miał swój sens. **Happy Game to seria koszmarnych wizji znudzonej własną formułą Amanity.** Ma mało atrakcyjną szatę graficzną, muzyka jest na tyle nieistotna, że jej nie zapamiętałam, fabuła zaś to pretekst do ukazania skromnych lokacji. [CDA]



■ Kolory w Happy Game potrafią zaskoczyć intensywnością.

■ Bohater nawet nie podejrzewa, co dla niego przygotowano.



■ To zbyt słodkie, by było prawdziwe.

6

+ miało być makabrycznie – i jest
+ kilka ciekawych scen
+ ma klimat

– nieciekawe zagadki
– niestraszna
– kiepska fabuła
– bardzo krótka

PLATFORMY: PC, PS5, PS4, XSX, XBO, NS
 PRODUCENT: GROVE STREET GAMES, DMA DESIGN
 AKCJA, SANDBOX, DEPTANIE WSPOMNIEN

grand theft auto III

THE DEFINITIVE EDITION



■ Jak do tego doszło, nie wie sam: **Eugeniusz Siekiera**

Siedząc za kółkiem czarnego Sentinel, jadę przez dzielnicę czerwonych latarni. Zatrzymuję się na światłach, bo nigdzie mi się nie spieszy. W stacji Flashback FM Amy Holland śpiewa nieśmiertelne „She’s On Fire”. Jest pięknie.

Miałem 22 lata, a przed sobą sandboka, który na zawsze zmienił moje myślenie o grach akcji w otwartym mieście. Był zachwycający, rewolucyjny, uzależniający. I oczywiście gorszy od tego, co przyszło po nim. Nie tak klimatyczny i kolorowy jak Vice City, nie tak dopieszczony i rozbudowany jak San Andreas, nie tak cudownie ponury i przejmujący jak „czwórka”. Ale był pierwszy i właśnie z tego powodu wrył mi się w pamięć jako jedna z najwybitniejszych produkcji swoich czasów.

W pogoni za kasą(*)

Walczą we mnie dwa wilki. Jeden twierdzi, że ten remaster jest nieporozumieniem, bo realizuje plan minimum, a do tego robi to zatrzważająco źle. Drugi nosi

tajemnic, gdzie znam wszystkich sąsiadów. Tyle że połowa już się wyprowadziła, a pies jednego z nich, choć wciąż mnie poznaje, na powitanie gryzie mnie w tyłek.

Od początku starałem się przemykać oko na wszelkie bolączki, płynąć z prądem i taplać się w bajorku dobrych wspomnień. Jednak **z każdą kolejną godziną irytacja rosła, bo zremasterowane GTA III jest grą kontrastów i sprzeczności**. Wszystko, co w nim dobre, jest zasługą Rockstara, który w 2001 roku zapewnił serii nowe otwarcie, a sobie zagwarantował nieśmiertelność. To z kolei, co złe, trzeba zapisać na rachunek partaczy ze studia Grove Street Games, odpowiedzialnego za jakość i stan techniczny nowego wydania.

Zabierz brudy do pralni

Silnik RenderWare, na którym hulała pierwotna wersja, miał sporo ograniczeń. Słusznie więc, że zdecydowano przesiąść się na bardziej elastyczne narzędzie – Unreal Engine 4. Tyle że pudrowanie noska już nie wystarczy. **Pierwsze trójwymiarowe GTA zasłużyło na solidny remake, bo są tu elementy, z którymi czas obszedł**



■ O ile nie leje jak z cebra, deszcz wygląda znośnie.

się okrutnie i pozostawienie ich bez większych zmian mści się na grywalności. Przykładem niech będzie umowna fizyka (nie czuć masy większości pojazdów, a po zderzeniu odbijają się jak kauczukowe piłeczki) w połączeniu z tragiczną AI innych uczestników ruchu (nie wyłączając wybitnie skretniałej policji), co w misjach wyścigowych i konwojowych potrafi doprowadzić do kompletnego chaosu na ulicach, a w konsekwencji ogromnej irytacji.

Istotne zmiany poczyniono jedynie w warstwie wizualnej. Co gorsza, z pewnych względów prezentuje się ona nawet gorzej niż w wersji premierowej, bo brak tu spójności artystycznej znanej z pierwowzoru. Jedną z największych bolączek nowego wydania są modele postaci i animacje. Te pierwsze wyglądają, nadając im kreskówkowego, wręcz karykaturalnego charakteru, te drugie pozostawiono nieknięte. I cóż, trudno się na to patrzy. Nie jest to najbardziej przegadana odsłona (cutsценki w tej części dopiero raczkowały), ale narracja jest istotnym elementem każdego GTA, a od oglądania na zbliżeniach pokracznych sylwetek ulepionych z modeliny krwawiły mi oczy.

Wróciłem z nadziejami i bagażem dobrych wspomnień, wyjeżdżam rozgoryczony.

różowe okulary nostalgii i stara się mieć to wszystko w nosie. Wróciłem do świata, który dwie dekady temu był moim drugim domem, a teraz, gdy farba na froncie się łuszczy, strop trzeszczy i nie wiem, czy przy kolejnym kroku dach nie zwali mi się na głowę, czuję się w nim nieswojo. Jakbym po długiej, męczącej podróży zawitał w okolice, które nie mają dla mnie



Cios w serce

Na jakości najbardziej zyskały drzewa, choć w betonowej dżungli paradoksalnie nie przywiązujemy do nich dużej uwagi (trawa też na plus – nie jest już płaską teksturą).

W pewnych miejscach lepiej prezentuje się również samo miasto, z poprawionym oświetleniem, ostrzejszymi teksturami na budynkach, nawet nieźle wyglądającym deszczem (pod warunkiem, że nie pada zbyt gęsto, bo wtedy przypomina to bardziej gradobicie; odniosłem też wrażenie, że intensywność opadów wzrosła wraz z przeprowadzką na drugą z wysp). Liberty City najbardziej zyskuje nocą, gdy centrum mieni się blaskiem neonów, z ulicznych latarni i reflektorów samochodów sączą się snopy światła, a wszystko odbija się w mokrym asfalcie. Są niezłe momenty, owszem, choć w większości miejsc panują brzydota i kąty proste, bo geometria mapy pozostała nietknięta. Wrażenie wizualnych nie poprawia również widok materializujących się na naszych oczach samochodów. Serio, nawet tego nie chciało im się zmieniać.

Osobne baty należą się za optymalizację, która okazała się ponurym żartem. Gra odstająca wizualnie od każdego współczesnego sandbokska ma większy problem z utrzymaniem płynności niż dowolny z nich. **Nic, co tu widzimy, nie usprawiedliwia spadków do 18-20 fps-ów, a zdarzały się notorycznie** (o 60 klatkach mogłem pomarzyć – z reguły orbitowały w przedziale 30-50). Z początku zdawało mi się, że dotyczy to określonych sytuacji, jak szybka jazda nocą podczas ulewy, ale niestety nie jest to żaden wyznacznik, bo animacja potrafiła się dławić nawet w podziemnych tunelach, a tam poziom detali jest żaden.

Dokończyć dzieło

Czy znajdziemy tu jednoznacznie dobre zmiany? Tak, choć są to mało istotne szcze-

ZNAJDŹ 10 RÓŻNIC



gół. Poprawiono minimapkę i dorzucono GPS-a prowadzącego do celu misji lub własnoręcznie naniesionego punktu. Co ciekawe, zauważyłem to dopiero po jakimś czasie, a to dlatego, że Liberty City w wersji z 2001 roku znam na wyrost. Kiedyś gry nie prowadziły za rączkę i rozkładu ulic po prostu uczyliśmy się w trakcie jazdy (inna rzecz, że siatka dróg była daleko mniej złożona). Dobrze jednak, że pojawiło się takie udogodnienie, bo w kilku misjach rozgrywanych na czas potrafi uratować skórę.

Dodano też punkty kontrolne, więc w razie porażki nie musimy ładować ręcznego zapisu; gra przerzuca nas do miejsca, w którym inicjowaliśmy ostatnie zadanie. Oszczędza nam to trochę czasu, choć w końcowych partiach scenariusza jeden checkpoint okazuje się niewystarczający. Ostatnie misje są dość trudne, a w ramach jednego zadania często musimy przemieszczać się między wyspami, co w razie porażki zmusza nas do długich, powtarzalnych wycieczek. Kolejną zmianą jest koło wyboru stacji radiowych i broni, pozwalające szybko znaleźć to, co nas interesuje. **Dla mnie najważniejszym usprawnieniem jest możliwość swobodnego obracania kamery podczas jazdy samochodem**, bo w pierwotnej „trójce” tego zabrakło.

Obiecywano też poprawę strzelania, porównując nowy model do tego, co znamy z GTA V. To niestety wierutne kłamstwo, a największą zmianą w tym zakresie okazuje się obwódka podświetlająca po-

stać, do której mierzymy. Nie pomyślano nawet o czymś tak prozaicznym, jak dokładniejsze celowanie podczas rzucania granatami. Musimy mierzyć na ślepo, co w jednej misji mocno przetestuje naszą cierpliwość.

Ostatnie życzenia

Dla kogo ten remaster właściwie jest? Dobre pytanie, ale pozostawię je bez odpowiedzi. Zakładam, że **gracze wychowani na sandboksach ery GTA V odbiją się od całej trylogii z potężnym hukiem**, nieprzyzwyczajeni do rozmaitych archaizmów. Z kolei ci, którzy z rozrównieniem wspominają te klasyki, będą słusznie oburzeni faktem, że pazerni decydenci depczą ich wspomnienia, byle tylko napchać sobie portfele jak najmniejszym kosztem.

Mam olbrzymi sentyment do GTA III, choć patrząc na chłodno i z szerszej perspektywy (a dziś, po latach, mogę sobie na nią pozwolić), muszę stwierdzić, że jest to najslabsza z dużych odsłon. Ale przetarła szlak, była prawdziwą rewolucją. Wersja rzekomo definitywna wydawała się najlepszą okazją, by odwiedzić stare kąty. Wróciłem tam z nadziejami i bagażem fantastycznych wspomnień, wyjeżdżam rozgoryczony i poirytowany. Liberty City to moje miasto i to się nigdy nie zmieni, ale odpowiadający za remaster partacze i nienażarty wydawca powinni dostać dożywotni zakaz wstępu do niego. Ja natomiast do „trójki” zapewne powrócę nie raz, bo fizyczne egzemplarze z 2001 roku wciąż stoją na mojej półce, przypominając o starych, dobrych czasach. [CDA]

4

- + poprawiona roślinność i oświetlenie
- + usprawniona mapa i GPS
- + autozapis ogranicza nasze wycieczki do garażu
- + polskie napisy (kiedyś dostępne tylko w wersji PC)

- karykaturalne modele postaci
- brak istotnych zmian w fizyce i animacjach
- tragiczna optymalizacja
- miejscami jest po prostu szpetna
- rozmaite błędy i glitche
- masa archaizmów („trójka” najgorzej zniosła próbę czasu)
- cena nieadekwatna do jakości

PLATFORMY: PC, PS5, PS4, XSX, XBO, NS
 PRODUCENT: GROVE STREET GAMES, ROCKSTAR NORTH
 REMASTER, OTWARTY ŚWIAT

Grand Theft Auto Vice City

THE DEFINITIVE EDITION

■ Szczerze odradza: **Cursian**

Wzdycham, kręcę głową i tak się naiwnie zastanawiam: czy w obecnych czasach da się wydać choć jedną dużą grę, nie wywołując przy tym żadnej afery?

Przesadzam oczywiście, mam tego świadomość, ale nie da się ukryć, że coś tu jest mocno nie w porządku. Popatrzenie zresztą sami: remaster Diablo II i padające serwery. New World i skandalicznie długie kolejki. Popremierowy stan Cyberpunka. Żenujący poziom Warcrafta III: Reforged. To i tak tylko kilka pierwszych tytułów, jakie przyszły mi do głowy. Teraz do tej niechlubnej grupki z hukiem, od którego pękły „internety”, dołączyły odświeżone wersje GTA. Mnie w udziale przypadło Vice City, czyli jedna z moich ulubionych odsłon cyklu.

Żyj kolorowo

Szkoda mi miejsca na wyzłościwanie się na temat nieudanej premiery pecetowej wersji całego zbioru (po kilku godzinach

nie wchodziło zatem w grę i Grove Street Games postanowiło podejść do tematu odrobinę ambitniej, wykorzystując do prac Unreal Engine. **Efekty są niestety mocno dyskusyjne.**

Pierwsze, co rzuca się w oczy, to znacznie cieplejsza, nasyciona paleta barw. Stara wersja, choć jak na standardy serii zawsze uchodziła za luzacką, w porównaniu z nową wygląda na ucieleśnienie mroku. Wszystko – od charakterystycznej koszuli bohatera, przez elementy otoczenia i inne obiekty – nabrało radosnych, odrealnionych kolorów. Niesie to za sobą pewne konsekwencje. Zgadzam się z opiniami, że **Vice City i jego mieszkańcy wyglądają teraz jak elementy wielkiej plastikowej makiety... ale nie mam z tym większego problemu.** Wziąwszy pod uwagę tandetny, lukrowany klimat lat 80., w których rozgrywa się akcja gry, nie sprawia to aż tak dziwnego wrażenia, jak mogłoby się wydawać.

Co się zbuduje, to się zrujnuje

O wiele poważniejszym problemem są **potwornie okaleczone modele niektórych postaci.** Rzecz jasna oryginał również straszył wykrzywionymi facjatami (po części z racji przyjętej stylistyki, po części z powodu ograniczeń sprzęto-

wych), a przesiadka na nowy silnik nie jest wcale łatwą sprawą. Dlatego też jestem skłonny machnąć ręką na szklane oczy i wydęte usteczka Tommy'ego czy zbyt wąski otwór gębowy Kena. Tego, co przydarzyło się innym, nie sposób jednak wytłumaczyć. Candy Suxxx wyraźnie przytyła, jej piersi stały się jeszcze bardziej monstrualne, głowa zmalała, ramiona zaś oklapły i prawie zniknęły, tworząc dziwny łuk. Phil Cassidy stracił nie tylko flagę konfederacką na koszulce, ale też wyraźnie zarysowane mięśnie ramion i bruzdy na twarzy, przez co wygląda, jakby chodził w woskowej masce. Istny festiwal osobliwości, a jest tego znacznie więcej.

Trzeba jednak oddać twórcom sprawiedliwość, że pod niektórymi względami spisali się świetnie. **Nowe oświetlenie wygląda znakomicie**, reflektory, latarnie czy neony tworzą realistyczne poświaty i odbijają się w karoseriach aut oraz mokrych powierzchniach. Znacznie lepiej (choć wciąż niedzisiejszo) wypadają też eksplozje i płomienie. Grove Street Games nie byłoby jednak sobą, gdyby i w tej kwestii czegoś nie schrzaniło. Mowa mianowicie o wyglądzie wszelkiej maści płynów. Kałuże krwi sprawiają wrażenie gęstych niczym kisiel, rozpryski na morzu praktycznie zniknęły, a najgorszy jest rzęsiasty, białawy deszcz,

Wspomnienia powinny czasem pozostać wspomnieniami.

został on chwilowo wycofany ze sprzedaży, a dotychczasowi nabywcy nie mieli do niego dostępu przez cały weekend) – przejdźmy od razu do rzeczy. Vice City po raz pierwszy trafiło na rynek prawie 20 lat temu, więc nie ma się co dziwić, że wygląda kiepsko. Proste podbicie rozdzielczości





który przypomina gradobicie, a w nocy ogranicza widoczność niemal do zera i właściwie uniemożliwia zabawę. Irytuje też gwałtowne doczytywanie się tekstów i obiektów na oczach gracza, ale to cena za większy zasięg widzenia.

A co z rozgrywką?

Słuszne pytanie, wszak Rockstar obiecywał, że odświeżone wersje wprowadzą zmiany także i w tej kwestii. Nie wspominał tylko o symbolicznej skali. Jeśli ktoś zaczął przygodę z GTA od „czwórki”, może nie zdawać sobie sprawy, że wcześniej system strzelania nie przewidywał używania osłon, a prucie do wrogów polegało na wychylaniu się zza winkla całą postacią, względnie staniu w miejscu i modlaniu się o to, by oni padli szybciej niż ty. Absolutnie nic się w tej kwestii nie zmieniło, bo zapowiadany „odświeżony model strzelania” sprowadza się na dobrą sprawę do ulepszonej asysty celowania i podświetlenia sylwetki aktualnie namierzonego przeciwnika. Niby fajnie, ale liczyłem jednak na więcej.

Podobnie ma się zresztą sytuacja z checkpointami. Po zawałeniu misji nie ma konieczności ponownego jechania do zleceniodawcy i można od razu podjąć kolejną próbę, ale dlaczego nie pokuszono się o dodatkowy zapis tuż przed tym, jak zaczną świszczeć kule? Kiedy któryś raz z rzędu trzeba tarabanić się przez całe miasto, słuchając tego samego dialogu, można stracić wiarę w ludzkość. Z ulepszoną mapą jest identycznie. Super, że dodano nawigację, gorzej, że zdarza jej się szaleć, prowadzić przez ściany budyn-

NIKOMU NIE POWIEMY

Jeśli chcielibyście znowu poczuć się dziećmi albo zwyczajnie nie macie ochoty biegać po mapie w poszukiwaniu paczuszek dających nieilimitowany dostęp do puławek, zawsze możecie skorzystać z kodów. Działa zdecydowana większość z tych, które spisywało się niegdyś na karteluzkach. Poniżej garstka najprzydatniejszych. Dla przypomnienia: wpisuje się je w dowolnym momencie gry – nie trzeba otwierać żadnego okna, wciskać tyldy i tak dalej. Wystarczy stanąć gdzieś z boku (z WYŁĄCZONĄ mapą i wszelkimi menuami!), a następnie wpisać kody z klawiatury, bez przejmowania się wielkością liter. Aktywacja ciotów uniemożliwia odblokowanie osiągnięć, więc czujcie się ostrzeżeni.

ASPIRINE – pełne zdrowie
PRECIOUSPROTECTION – kamizelka kuloodporna
THUGSTOOLS – zestaw uzbrojenia 1 (m.in. karabin snajperski, szturmowy, koktajle mołotowa)
PROFESSIONALTOOLS – zestaw uzbrojenia 2 (m.in. M4, granaty, katana, wyrzutnia rakiet)
NUTTERTOOLS – zestaw uzbrojenia 3 (m.in. SPAS-12, działko obrotowe)
LEAVEMEALONE – kończy pościg policyjny
PANZER – oddaje do twojej dyspozycji czołg
YOU CANT LEAVE ME ALONE – nieśmiertelność

ków, a momentami w ogóle odmawiać posłuszeństwa.

Być może się czepiam, bo nikt nie obiecywał przecież gruntownego rimejku, a drobne wpadki można wyeliminować w łatkach. Problem w tym, że Grove Street Games najwyraźniej nie przetestowało należycie swojego dzieła przed premierą, gdyż **przepuściło nawet misję, której w wyniku błędów nie dało się ukończyć**. W pewnym momencie jedna z postaci żądała od Tommy'ego zdobycia ukrytej w skrzynkach broni, niestety pojemniki okazały się niezniszczalne, bo ktoś zapominał o dodaniu hitboksów. Ręce opadają. Fakt, że zaliczenie zadania nie jest niezbędne do zamknięcia głównego wątku, nie ma tu absolutnie nic do rzeczy – w tej formie gry na 100% przejść się nie da, co jest po prostu niedopuszczalne.

Niewykluczone, że kiedy to czytacie, pożar został ugaszony, ale Rockstar nie powinien do czegoś takiego w ogóle dopuścić. Na bogów, to nie jest jakaś mała firemka, zaskoczona rozmiarem własnego sukcesu, a jeden ze światowych gigantów – jeśli nawet oni nie pilnują już, co wypuszczają na rynek, to marny nasz los.

Dziękuję, postoję

Co do samej gry, przykro mi to pisać, bo dzieckiem będąc, świata poza

nią nie widziałem, ale **zestarała się bardzo brzydko, a świeża warstwa pudru nie zdołała tego zamaskować**. Fabuła nie ma większego sensu(*), postacie – choć wyraziście – pojawiają się na ekranie bez dobrego uzasadnienia i równie nagle z niego znikają. Sztuczna inteligencja jest słabiotka, co w przypadku misji eskortowych potrafi raz doprowadzić do szalu, a kiedy indziej wywołać salwy śmiechu i kompletnie wybić z klimatu. Wyścig z członkami gangu motocyklowego to istny kabaret. Brzuchacze nie potrafią wejść odpowiednio w choćby jeden zakręt i rozbijają się co kilkanaście metrów. Drewnem bije właściwie z każdego kąta: przechodnie i policja to imbecyle, a zadania mają z reguły bardzo prostą konstrukcję. Przyznaję, nostalgia czasem przejmowała władzę i pogwizdywałem sobie pod nosem z uciechy, ale po chwili znów coś wyprowadzało mnie z równowagi. Dobrze radzę: wspominać dawne czasy, ale darujcie sobie powrót do przeszłości. Tak będzie lepiej. Jeśli jednak już koniecznie musicie, na pewno nie za tę cenę, nawet biorąc pod uwagę, że cały zestaw spokojnie wystarczy na ponad sto godzin rozgrywki. Zbyt wiele tu skaszaniono.

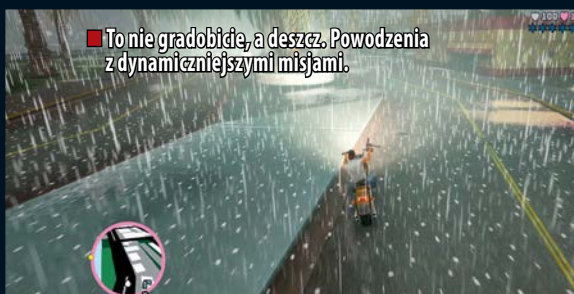
PS Ocenę przyznałem za remaster, a grze dałbym dziś jakieś 6/10 (przed laty 9). [CDA]

(* Dawniej wydawała mi się znakomita, choćby dlatego, że Rockstar po raz pierwszy tak mocno zainwestował w charakter głównego bohatera – wcześniej byli niemi.

4+

+ świetne oświetlenie
+ wyraźnie widać podbicie rozdzielczości, wyglądanie krawędzi itp.
+ drobne, ale przydatne poprawki w rozgrywce...

— ...które nie zawsze działają, jak powinny
— fatalnie odwzorowane płyny, beznadziejny deszcz
— szpetne, koślawe modele niektórych postaci
— misja, której nie da się ukończyć, to jawna kpina
— sama gra mocno się postarzała
— dla wrażliwych muzycznie: zmodyfikowany soundtrack
— jakość dźwięku w dialogach kłuje już w uszy
— sytuacja z premierą wersji PC



PLATFORMY: PC, PS5, PS4, XSX, XBO, NS
 PRODUCENT: GROVE STREET GAMES, ROCKSTAR NORTH
 RAPSY, SEROWOŚĆ, NIEPORADNOŚĆ

Grand Theft Auto San Andreas

THE DEFINITIVE EDITION



■ Mimo wszystko trochę się wkręcił: **b-side**

Bardzo chciałem wcisnąć gdzieś w tekst słynną kwestię CJ-a, tylko nie wiedziałem gdzie. Ale po lekturze recenzji odświeżonych GTA III i Vice City sądzę, że i ja, i wy możecie w tym momencie wypowiedzieć na głos: „Oh shit! Here we go again”.

Tak, San Andreas nie ominęła lekka masakra, jakiej dokonało studio Grove Street Games. Co prawda ta leciwa już produkcja, podobnie jak poprzedniczki, potrzebowała remasteringu na wielu płaszczyznach. Ale przynajmniej częściowo się on udał i podczas zabawy towarzyszyło mi zdecydowanie więcej uśmiechu niż przykładania ręki do czoła.

Zacznijmy od najważniejszego – nie, **gra nie jest (przynajmniej na XSX) obrazem nędzy i rozpaczy, w którym na każdym kroku coś się wali**. Zero wysypek do systemu, dwa razy zepsuła mi się misja,



■ Wielka rola Polaka w amerykańskiej produkcji.

Pulański sądzi, że próbuje nas wykiwać. Carl

ale wczytanie autosave'a pomogło. Wydajność zazwyczaj stała blisko 60 fps-ów, lecz momentami spadki były widoczne gołym okiem. Wciąż słabo, ale dramatu na tym polu brak. Natomiast...

Coś dodano, coś zabrano

Podobnie jak w GTA III i Vice City, **roi się tu od bugów, glitchy i głupotek**. Może nie na każdym kroku, ale często. I w zasadzie wolalbym wkleić obok krótkie gify, bo wiele z tych sytuacji jest komicznych. Niewidzialny most? Obecny. Co ciekawe, jeśli się na nim zatrzymamy, to spadamy. Ludzie, którzy przy latarni teleportowani są na jej czubek i w dół? Tak. Stos snopków siana, które po uderzeniu lecą kilometr w przód albo wsiają w ziemię? Czemu nie. Urywające się pod koniec cutscenki dialogi? Niestety też.

Edycja definitywna pousuwała też, celowo lub przypadkiem, multum detali. Śmigło lecącego tuż nad wodą śmigłowca nie tworzy fal, kręcenie bączków na ręcznym nie zostawia kolistych śladów opon, a wielki donut w kształcie śrubki został

tu pozbawiony kantów i stał się okrągły. Tak naprawdę to wypatroszenie gry z niektórych takich szczegółów nie było dla mnie specjalnie bolesne, bo nie będę ukrywał – po 17 latach o większości z nich zapomniałem. Ale rozumiem doskonale, że dla większych ode mnie fanów (a San Andreas dzięki modom było popularne przez naprawdę długie lata) to po prostu brutalna kastracja.

Remasterowy kryzys

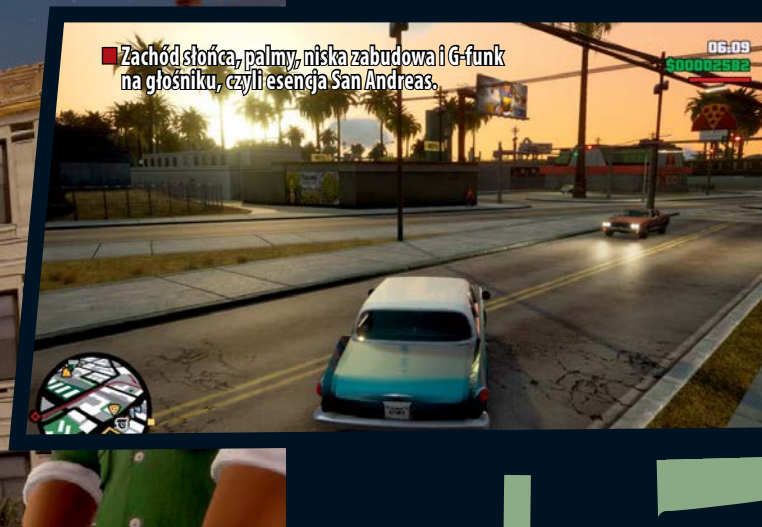
Jest też pewna warstwa, która wygląda jak zakonserwowana. Chociaż San Andreas wspominać jako grę pełną możliwości, to nawet w polatanej po premierze wersji roilo się od typowych dla open worldów bugów, głównie za sprawą zawodnej AI. Swoje robiło też lekko drewniane sterowanie. I tu docieram do generalnego problemu z remasteringiem gier – co poprawiać, a co zostawić? Czy Edycja Definitywna powinna opierać się na nowoczesnych animacjach, zupełnie nowym silniku? Czy może jak najładniej oddawać to, jak zapamiętaliśmy pierwowzór? Warto pa-



■ Deszczowe Los Santos, pieprzone Los Santos.



■ OG Loc! Jak ja tęskniłem za twoimi fatalnymi rymami!



■ Zachód słońca, palmy, niska zabudowa i G-funk na głośniku, czyli esencja San Andreas.

miętać, że akurat siła San Andreas, trochę jak w Elder Scrollsach, leżała w pewnej nieporadności. Dziwnie biegający enpce, absurdałna stłuczka zakończona szybkim wybuchem pięciu aut, zablokowanie się CJ-a i jego śmierć. Pełen kanciastych górceplener (teraz często pokryty trawą), który niby straszy, ale przez tę kanciastą naturę jest genialną piaskownicą do pościgów czy akrobacji na motorze. To wszystko to po części ułomność, a po części dziedzictwo i memiczność gry.

Największe zmiany dotknęły oczywiście grafikę. **Styl artystyczny oceniam jako świetny, nowe tekstury są po prostu lepsze, oświetlenie jest kapitalne**, a tłuste, przytłumione zachody słońca perfekcyjnie wpisują się w leniwy klimat zachodniego wybrzeża (bardzo źle się

czucia, że niemalą kasę wydajemy na produkt niedotestowany, niedopieczony, jakby szef nagle zatrzymał taśmę produkcyjną i stwierdził, że czas minął, puszczamy, jak jest, a najgorsze bugi poprawi się patchami.

Ale jest coś jeszcze.

Grove Street. Home

Oczywiście przykłady rzeczy lepszych, gorszych i złych można by mnożyć, ale... jakie jest San Andreas po latach? Gdy odpalałem produkcję w 2004 roku jako 16-letni szcził, byłem w siódmym niebie. Globalna zajawka na rap rosła jak balon – i choć głównie za sprawą Eminema, to styl narzucali ludzie i ekipy pokroju Dr. Dre, Snoop Dogga czy Black Eyed Peas, przebojem stało się NFS: Undeground z pamiętnym „Get Low” w intryze, a świat oszalał na punkcie „Pimp My Ride” z Xzibitem. W Polsce niby biedniej, ale królował Tede nawijający o baunsowaniu czy kawałek „Dla mnie masz stajla” z nagraniem w low-riderze teledysku. Mając ten dudniący od basów i mieniący się blingiem pejzaż w tle, GTA: SA jawiło mi się jako gamingowe ukoronowanie całej tej aury – tyleż spełnienie marzeń graczy, co świetne wycucie czasu i miejsca przez Rockstar.

I w tymże 2004 roku miałem poczucie, że wszystko się w tej grze zgadza. Jasne, Rockstar lubi iść w absurd, więc historia CJ-a nie jest symulatorem gangstera i powiększania wpływów, ale odlotowym, kampowym scenariuszem, w którym raz okradamy wojsko, raz przeżywamy szybki i ekstremalny związek z Cataliną, raz przechodzimy przez (hatful!) szkółkę akrobacji samolotem. Ale jako gracz czułem niepohamowaną zajawkę i rapem, i szerzej – czarną kulturą (częściej w aucie

wybrałem funkowe Bounce FM niż rapowe Radio Los Santos).

A dziś, w 2021 roku, wiem i widzę więcej. Po lekturze świetnej, komiksowej genealogii hip-hopu Eda Piskora, traktującym o tymże temacie serialu Netfliksa czy fabularnym „Straight Outta Compton” widzę ten świat odarty z lukru i „fajności” bycia przypakowanym kolesiem z afro i uzi. Z jednej strony systemowy rasizm, zepchnięcie na ekonomiczny margines i buzująca w tym wszystkim przemoc. Z drugiej to kawał historii (mniej lub bardziej pop) kultury: nagrania formacji N.W.A. (z „Fuck tha Police” na czele) wywołały ogólnoamerykański skandal i debatę, a do dziś hołubiony solowy debiut Dr. Dre otworzył nowy rozdział w brzmieniu rapu.

GTA: San Andreas zostało wpisane w bardzo ciekawe czasy i czuję, że dopiero dziś mam szerszy kontekst, by je zrozumieć. A równolegle z tym Rockstar stworzył fascynujący miks gry akcji i, w zasadzie, RPG. Rozbudowane statystyki, multum znajdziek, chodzenie na siłownię i do podróbki KFC, nitro w aucie i tańczące low-riderzy, przemierzanie nieba w myśliwcu, niezliczone mody – to wszystko dało masie dzieciaków nawet nie grę, ale alternatywny świat. Dlatego w ogóle mnie nie dziwi, że kilkanaście lat później miliony oglądają i słuchają na YouTube „aezakmi” Klocucha czy „Hot Coffee” schaftera, którzy wybrali nawiązania właśnie do tej, a nie innej części GTA.

Dziś wiele z tych elementów budzi raczej pobłażliwy uśmiech, ale San Andreas **to dobrze zasuszony relik, a nie muzealny gniot**, który da się odpalić tylko z sentymentu. Tym większa szkoda, że nie wszystko tu działa i wygląda tak, jak powinno. I prawdopodobnie żadna łatka już tego nie odkręci. [CDA]

Choć roi się od błędów, to wciąż niezła gra.

jednak stało, że i tu zabrakło charakterystycznej mgły – bez niej Los Santos bywa momentami takie... gołe).

ładniej wygląda też multum przedmiotów, ale nie obyło się bez kontrowersji. Bohaterowie w końcu mają dłonie z palcami, a nie prostokąt z kreskami, ale te bywają nieproporcjonalnie duże. Niektóre twarze zdecydowanie zyskały, inne wyglądają na tego niedopracowane lub lekko karykaturowe, tak samo jak dziwnie powyginane ramiona i brzuchy.

Tylko co czuję w ostatecznym rozrachunku, gdy odpalam definitywną wersję San Andreas? Na pewno nie dostaję skretnu kieszki i nie boję się o błąd krytyczny. Cieszę się, że mogę wrócić w znajome rejony, **bawię się całkiem nieźle, ale jednocześnie nie da się wymazać po-**

6+

+ świetny styl artystyczny
+ misje i walki gangów nadal grywalne
+ okrojony, ale wciąż kapitalny soundtrack
+ automatyczne powtarzanie misji przy porażce

- tak, multum błędów
- spadki klatek
- zmarnowana szansa, by wielka gra wyglądała dziś po królewsku

GRALIŚMY NA: PC | WERSJA PL: NAPISY

PC: WIN 10, INTEL CORE I5-6600K/AMD FX-6300, 8 GB RAM, GEFORCE GTX 760/RADEON R9 280

PLATFORMA: NS

PRODUCENT: ATLUS

JRPG, DUNGEON CRAWLER, POSTAPO

SHIN MEGAMI TENSEI V

■ **Nosił diabła w bucie i węża w klapie: Otton**

Największym problemem nowej gry Atlusa jest to, że jeszcze w maju tego roku jej twórcy sami przypomnieli nam o „trójce”...

Nie jest niczym zaskakującym, że na Zachodzie lepiej od Shin Megami Tensei przyjął się znacznie przystępniejszy, cechujący się lżejszym klimatem spin-off – seria Persona. Ale SMT, cykl mroczniejszy i uderzający w nieco filozoficzne tony, również zaskarbił sobie wielu wiernych i wyjątkowo cierpliwych fanów, czekających, aż demony znów zaczną budować w Tokio nowy porządek świata. W odróżnieniu od mocno stawiających na opowieść i elementy społeczne Persona były to gry od zawsze dużo bardziej systemowe. Polegające raczej na ciągłym rozbudowywaniu drużyny (opartej na spotykanych podczas eksploracji świata demonach) niż np. zaliczaniu szkolnych lekcji. W końcu **po ośmiu latach SMT powróciło na scenę w całkowicie nowym wcieleniu.**

Warto odnotować, że mimo opóźnień i długich miesięcy ciszy ze strony Atlusa

czas oczekiwania na kolejną odsłonę i tak był tym razem wyraźnie krótszy niż poprzednio, bo „trójkę” i „czwórkę” dzieliła ponad dekada. To wciąż jednak lata, ale tym razem wykorzystane przez twórców wyjątkowo produktywnie. Udało im się bowiem zarówno wprowadzić najpoważniejsze modyfikacje w historii cyklu, jak i niczego tak w zasadzie nie zmienić w samym rdzeniu rozgrywki. I wiecie co? Choć w maju mocno narzekałem na wylewające się ze zremasterowanego Nocturne archaizmy, po uruchomieniu „piątki” szybko zacząłem je doceniać. Na grze bowiem cieniem kładą się dość poważne problemy strukturalne.

Sam Pan Bóg szepnął z nieba

Twórcy najwyraźniej doszli do wniosku, że seria swój sukces zawdzięcza głównie świetnie zrealizowanym potyczkom – i nieszczęśliwie postarali się tym razem o ciekawy scenariusz. Momentami jest po prostu kiepsko, zwłaszcza jeżeli pamiętamy choćby opowieść z „trójki”. Niby gra stara się odważnie przemawiać do odbiorcy, wrzucając do jednego worka demony z różnych kręgów kulturowych (łącznie z quasipiksarowymi wrózkami czy kotem w butach) i **ukazując tym samym różnorakie religie jako narzędzia do napędzania konfliktów politycznych.** Tyle że

ostatecznie jest to tylko tło – nie tylko doskonale znane, ale też niestanowiące punktu wyjścia dla jakiegokolwiek większej historii.

Ekspozycja leży już od pierwszych sekund, podczas których twórcy pospiesznie chcą tylko wypchnąć nas w świat i pozwolić przejść do meritum. Z wyjątkowo marnego wstępu wynika głównie tyle, że **Tokio kolejny raz zamieniło się w pustynię, bogowie nie żyją**, a nasza stanowiąca hybrydę człowieka i demona postać musi przywrócić w tym miejscu równowagę. A przy okazji rozejrzeć się za innymi ludźmi. W zupełnej samotności, jeżeli nie liczyć napotykanych co rusz demonów, które choć barwne, nie zastąpią dobrze napisanych postaci drugoplanowych. Nawet jeżeli tak oszczędna narracja w jakiś sposób służy wyeksponowaniu istotnego dla całości motywu osamotnienia, w obliczu barwnych stronnicztw i postaci, jakie spotykamy w poprzednich odsłonach, Shin Megami Tensei V wypada dość blado.

Tokio nieświeące jak neon

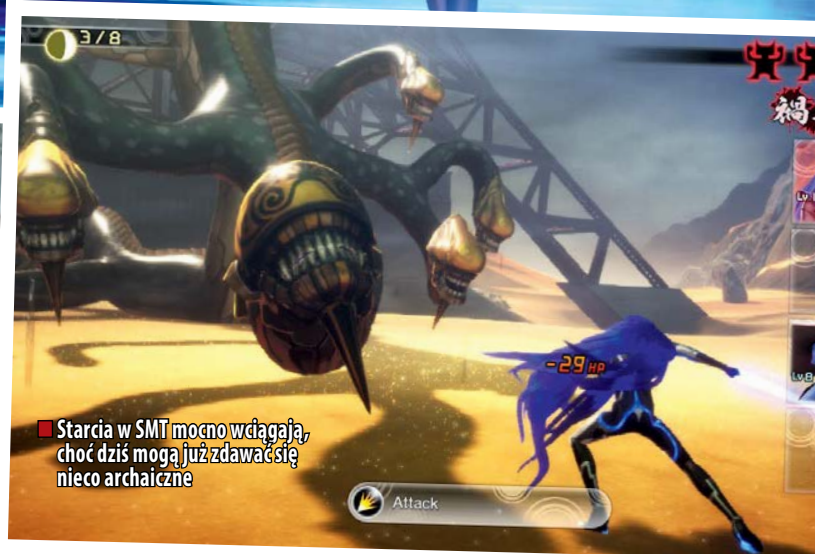
Wrażenie owej marności potęguje struktura gry. Świat jest tym razem niemal jednolity, przestał być serią niezależnych od siebie dungeonów. Szybko jednak odkrywamy, że wciąż prowadzeni jesteśmy węższym lub szerszym korytarzem od wykrzyknika do wykrzyknika, nie mając nawet okazji, by odrobinę wczuć się w postać i samodzielnie pomyśleć, co dalej. Czasami zbyt słabi, by pokonać strzegącego dalszej drogi bossa, cofamy się, by trochę pogrindować. Taki schemat szybko się zapętla, a gracz nagle dochodzi do wniosku, że **znany z poprzedni-**

■ Gdyby cała gra prezentowała taki poziom, jak walki...





■ Demony warto łączyć ze sobą, by uzyskać ich potężniejsze odmiany.



■ Starcia w SMT mocno wciągają, choć dziś mogą już zdawać się nieco archaiczne

czek, bardziej przygodówkowy styl narracji, choć nieco archaiczny, działał dużo lepiej. Głównie dlatego, że zamiast atakować nas znacznikami, kazał zaangażować się w opowieść i samemu pomyśleć, gdzie dalej się udać. Inna sprawa, że duży nacisk na dokładne przedstawienie pustynnego Tokio negatywnie odbił się na liczbie i złożoności poszczególnych dungeonów.

Dobre wróżki

Ciągle tylko narzekam, ale na całe szczęście SMT V jest również za co pochwalić. Pomimo mocno rozczarowującej narracji i kiepskiego scenariusza gra dalej czaruje świetnym systemem walki. **Podobnie jak poprzednie odsłony cyklu, jest to produkcja dość wymagająca**, ale oferuje możliwość wyboru jednego z trzech poziomów trudności. Warto odnotować, że również ten najniższy zmusza do wysiłku i dobrego poznania bitewnych zasad, a nie tylko śmigania przez 90% gry na autobattle. Starcia wciąż opierają się głównie na znajdowaniu słabych stron kolejnych oponentów, a następnie zasypywaniu ich odpowiednimi ciosami. Równocześnie należy też dbać o to, by przeciwnik nie był w stanie za bardzo wykorzystać naszych słabości.

Kluczem do sukcesu jest zbudowanie odpowiednio skutecznej drużyny, w której skład wejdą... przekonani do zmiany barw klubowych oponenti. **Do napotykanych na naszej drodze demonów klasycznie możemy nie tylko strzelać, ale również zagadać i zaprosić do ekipy.** Jednym wystarczy drobna łapówka, inni wymagają doboru odpowiednich

linii dialogowych, jeszcze inni wyśmieją nasz niski level. Rozmówki z piekielnikami to jeden z niewielu elementów narracyjnych, które rzeczywiście potrafią wywołać większe emocje. Takich unikatowych istot kręci się po opustoszałym Tokio cała masa, a dodatkowo wybrane z nich tworzą też między sobą krzyżówki (tzw. fuzje), których umiejętności możemy częściowo dobrać na ekranie tworzenia. Po każdym awansie przypiszemy im też jeden z zaproponowanych przez grę nowych ataków kosztem innego, już posiadanego.

Tworzenie i odkrywanie słabości oraz mocnych stron kolejnych kreatur to główna atrakcja SMT V, nawet jeżeli spora część bestiariusza jest nam znana. Wszystkie jednak zyskały nowy blask dzięki mocy Unreal Engine'u 4 (swoją drogą, grafika – w tym modele postaci – jest naprawdę niezła, choć niestety produkcja czasem gubi klatki). Cieszy też, że Atlus świadomie wymusza na nas nieustanne kombinowanie i inwestowanie w nowinki, by poradzić sobie z serią coraz trudniejszych, świetnie zaprojektowanych bossów. Dodatkową możliwość rozwoju stwarzają nam gromadzone podczas eksploracji punkty chwały, które pozwalają wykupić dodatkowe zdolności naszej postaci. Czasami co prawda **jest w tym wszystkim nieco za dużo grindu**, ale przyjemność płynąca z rozgrywania kolejnych bitew

i tak ciągnie całą grę za uszy. O ile oczywiście dość oldskulowa formuła zabawy

Nowa gra Atlusa to niestety jRPG jedynie dobre.

i robienie tego samego przez ponad 40 godzin nie będzie wam przeszkadzać, bo Shin Megami Tensei V to jednak rzecz stosunkowo hermetyczna.

To nie tak miało być

Sporo w tej recenzji narzekam, ale jest to związane z tym, że po zapoznaniu się z odświeżoną „trójką” chyba po prostu oczekiwałem od nowej gry Atlusa zbyt dużo. **Liczyłem na kolejny „must have”, a tymczasem efektem kilku lat pracy developerów jest gra co najwyżej dobra.** Wciąż broniąca się tym samym, mocno wciągającym systemem walki i nieco obrazoburczym klimatem, ale też wbrew standardom serii szokująco nijaka fabularnie i wyjątkowo uporczywie prowadząca nas po sznurku. Ostatecznie jednak jest to naprawdę przystępny sposób, by swoją przygodę z tym cyklem w ogóle zacząć – i któregoś dnia zagrać również w te nieco lepsze odsłony. [CDA]

7+

- + świetny system walki
- + mnogość demonów do zebrania
- + przysypiane piaskiem Tokio wygląda naprawdę ładnie
- + spore wyzwanie dla wymagających graczy
- + rozmówki z demonami

- kiepska, ledwie zarysowana fabuła
- rozczarowująca struktura świata
- czasami nieco za dużo grindu
- zapis wyłącznie w określonych punktach

PLATFORMA: NS
 PRODUCENT: NDCUBE
 IMPREZOWA, MINIGRY, MT 10,21

MARIO PARTY SUPERSTARS



■ Kaca leczy: **spikain**

Jak impreza, to tylko u Mariusza.

To co, robimy speedrun recenzji? Proszę, oto jedyne zdanie, którego potrzebujecie: **jeśli macie z kim grać, a w dokku leży Switch, to nowe Mario Party jest pozycją obowiązkową**. Miłej zabawy, do następnego razu!

Ale tak zupełnie poważnie: Mario Party już wcześniej było fajne, ale teraz to już przesada. Nie zrozumcie mnie źle, seria miała więcej upadków niż wzlotów, a gdyby poukładać kolejne odsłony od najwyższej do najniższej oceny, wyszedłby z tego niemal porządek chronologiczny. To znaczy: prawie każda kolejna gra z serii dostawała noty niższe od poprzedniczki. Ale już nie dostaje.

Waluigi wins!

Najwyraźniej ktoś tam w Nintendo zorientował się, że jak tak dalej pójdzie, to w końcu na Metacriticu przestanie być żółto (niektóre odsłony z 3DS-a mają średnią ocen poniżej 60...) i robi się czerwono. I choć to charakterystyczna barwa Mario, to w tym przypadku mowa raczej o kolorze wstydu. Seria odbiła się od dna w 2018, przy okazji Super Mario Party, a ja z radością dałem jej 8+. A teraz? Teraz jest jeszcze lepiej.

Nic dziwnego, że to najwyżej oceniana część serii – ex aequo z pierwszym Mario Party z 1999. NDCube po prostu wzięło najlepsze minigierki oraz plansze z pierwszych odsłon i zbudowało wokół tego



nową grę. Jednocześnie nic tu nie sprawia wrażenia zrobionego na szybko i na odwal się... może poza tym, że niesławna minigierka, która psuła ludziom analogi na Nintendo 64, wróciła tutaj z niezmiennym sterowaniem. A że analogom w Joy-Conach (na szczęście w tę część można grać też Pro Controllerami) ufać nie można, wiemy wszyscy.

Golden Pipe

Niezorientowani pewnie i tak nie dotarli do tego miejsca w recenzji, ale w razie czego wyjaśniam: **Mario Party Superstars, tak jak poprzednie części, jest grą planszową, tylko wygodniejszą**, bo nie trzeba niczego rozkładać ani przejmować się przestrzeganiem zasad. Cztery osoby (lub mniej – luki uzupełnione zostaną przez CPU) rzucają kośćmi, chodzą po polach, zbierają pieniądze. Za pieniądze kupują gwiazdki. Kto ma

więcej gwiazdek po wszystkich turach (czyli tak po godzinie gry – więc w sam raz, żeby urozmaicić prawdziwą imprezę, ale jej nie zdominować), ten wygrywa. No, chyba że tuż przed końcem gra postanowi przyznać bonusowe gwiazdki komuś, kto według niej bardziej zasłużył na wygraną. Czyli zawsze.

Możemy stanąć na polu, które da nam pieniądze, albo takim, które nam je zabierze. Innym razem otrzymamy specjalny przedmiot – na przykład możliwość rzutu

Jeżeli masz z kim grać – bierz w ciemno.

dwiema lub trzema kośćmi albo przeteleportowania się prosto do Toadette sprzedającej gwiazdki. Plansze mają ponadto swoje indywidualne cechy: na jednej sadzimy piranha planty, które okradają





■ Każda plansza ma swój motyw przewodni i unikalne mechanizmy.



przechodniów, na innej możemy kazać boo dokonać napadu rabunkowego, a jeszcze inna prowadzi nas przez drogę zagrozoną przez thwompa pobierającego myto. Co chwilę dostajemy pieniądze, z których następnie jesteśmy okradani – dlatego Mario Party tak dobrze sprawdza się jako element prawdziwych imprez: to okoliczności, w których najczęściej możemy sobie pozwolić na soczyste, donośne „ja pi***olę”.

Snowball Summit

Plansze planszami, bo fajnie, że jest ich pięć, a nie jedna, ale to przecież **minigry stanowią tutaj sedno całej zabawy. A tych zmieszczono ponad sto** w różnych konfiguracjach – pojedynki, jeden na wszystkich, wszyscy na wszystkich, para na parę. I muszę przyznać, że nigdy

wcześniej tak często nie reagowałem entuzjastycznie na wylosowaną minigry. Wygląda na to, że najlepsze pomysły w serii naprawdę realizowano na jej początku, a potem pudła zdarzały się już trochę częściej niż strzały w dziesiątkę. Szczególnie cieszy niewielki procentowy udział tych zupełnie losowych minigier, w których nie mamy żadnego wpływu na wynik.

Chyba wypada, żebym zaznaczył, że z Mario Party jest trochę inaczej niż z takim Mario Kartem 8 – samotnik nie będzie się tu bawił na tyle dobrze, żeby można było z czystym sumieniem polecić mu tę grę(*). Ba, **jakość zabawy zależy trochę od jakości relacji z innymi uczestnikami**. Nie bez powodu dowcipkuje się o tej serii, że „rujnuje przyjaźnie” – bo chociaż te prawdziwe niewątpliwie przetrwają kilka sesji w Mario Party Superstars, to zwykły znajomy może się obrócić we wroga. Jakby co, ostrzegałem. No i jeszcze jedno: nie przewidziano planszy na więcej niż cztery osoby, więc jeżeli impreza jest liczna, to pozostają minigry. Co nadal



■ Turlamy śnieżne kule, a następnie ciskamy nimi w przeciwników. Proste, ale cholernie satysfakcjonujące.

jest spoko opcją, rzecz jasna – ale ja, kiedy mogę, gram na planszach. I wam też polecam taki styl życia.

Mario Party Superstars to obecnie najlepszy sposób na poznanie serii, a zarazem po prostu świetna metoda na wzbogacenie imprezy. Sprawdziłem to w każdej możliwej konfiguracji(**) i we wszystkich efekt był co najmniej zadowalający. Jestem pewien, że nie będzie to produkcja tak ponadczasowa jak Mario Kart 8 czy Super Smash Bros. Ultimate, ale podtrzymuję to, co napisałem na wstępie: więcej niż warto. [CDA]



■ Wygrywa ten, kto szybciej wykrzywi mordę Bowsera zgodnie z wzorem widocznym na środku.

9

- + najlepsze Mario Party w historii
- + fajne plansze
- + świetne minigry
- + małe-duże usprawnienia (np. szybkie animacje)
- impreza na więcej niż cztery osoby musi zadowolić się minigrami
- zestaw nie zawiera przyjaciół

WERSJA PL: BRAK

(*) W każdym razie nie każdy – nawet biorąc pod uwagę to, że można grać online. Bo można, ale czy się powinno?
 (**) To znaczy: we dwie, trzy i cztery osoby. Uczestnicy byli zaszczepieni, ale chyba nie na wszystko, bo niektórzy z wściekłości pokazywali kły.

RECENZJE

PLATFORMY: PC, PS5, PS4, XSX, XBO, NS

PRODUCENT: BETHESDA

STARA MIŁOŚĆ, SKOK NA KASĘ, BŁĘDY, OJCIEC WSPÓŁCZESNYCH RPG



The Elder Scrolls® V

SKYRIM™

2011

2021

10
LE
TNI

Hejtuje, ale kocha: **MQc**

Brak możliwości ukończenia questu, zablokowanie się postaci na skale, niedziałające skrypty – wszystko to już w ciągu pierwszych dwóch godzin grania. Bethesda, jak ja tęskniłem!

Nie ma tu miejsca na dzielenie włosa na czworo, rozważania i szczegółowe analizy. Skyrima się albo kocha, albo nie rozumie. Ja jestem w tej pierwszej grupie (do licha, kiedyś napisałem nawet do CD-Action elegię do Lydii, nazwaną dla niepoznaki „Dałbym dychę”), więc bierzcie pod uwagę, że **wszystkie rzeczy, o których piszę poniżej, piszę z miłości**. Niedowidzącej i zaprawionej tak wielką dawką czegoś na wzór syndromu sztokholmskiego, że nie ma rady – grając w Skyrima, trzeba kochać go takiego, jakim jest. W całości, ze wszystkimi jego absurdalnymi błędami, nieporadnością i niewspółczesnością. A także z niedostępną nigdzie indziej swobodą.



■ **Podbicie kolorów i zmiana wyglądu postaci za pomocą modów to coś, co warto zrobić od razu.**



■ **Gotowanie tych wszystkich pyszności nabiera nowego sensu dzięki Survival Mode.**

Grałem w Skyrim Anniversary Edition na PS5, więc wszystko, co piszę, dotyczy tej wersji. Jestem pewien, że posiadacze edycji na Xboksy czy pecety dostali też swoje unikatowe błędy, bez obaw. (Potwierdzam, na XSX freeze i wysypka do głównego menu po dwóch minutach od startu! – b-side). Bethesda dba o nas wszystkich po równo.

Pierwsze zderzenie po wielu latach ze Skyrimem było, faktycznie, zderzeniem. Po włączeniu gry, zamiast usłyszeć kultowe i memiczne „Hey you, you are finally awake”, dostałem polski odpowiednik. Tu od razu parę słów o rodzimej wersji: jedynie postępujący wspomniany wyżej syndrom sztokholmski mógłby mnie przekonać, że da się jej słuchać bez poczucia zażenowania. Sam nie gram nigdy w gry w polskich wersjach językowych (z jednym wyjątkiem – Wiedźmin; tam jednak polska wersja była tą „wyjściową”). Chcę wierzyć, że przez lata poziom lokalizacji się podniósł, a aktorzy nie mówią wszystkiego z manierą jak z prowincjonalnego amatorskiego teatru, tylko naprawdę grają. **W polskim Skyrimie o wiarygodnie**

wypowiedzianych dialogach nie ma mowy (i sprawy wcale nie ułatwia to, jak są napisane po angielsku; nie ukrywajmy, nie jest to majstersztyk). Dlatego zachęcam: jeśli tylko znajomość angielskiego ci na to pozwala, graj w oryginale.

Finezja błędów

Łatwo powiedzieć, trudniej zrobić. Bo jak się zmienia język w Skyrimie? W menu takiej opcji nie ma. Więc idę do ustawień gry z poziomu konsoli, ściągam angielską paczkę i dla pewności kasuję polską. Sprytnie, co? No nie, wcale nie sprytnie, bo po włączeniu gry menu jest dalej po polsku, za to w rozgrywce jest zdecydowana poprawa. Nie słyszę już sztucznie zagranych dialogów, bo... nie słyszę żadnych dialogów. Jadę tym wozem na ściecie przez ileś tam minut, a nord z naprzeciwka tylko patrzy mi w oczy w milczeniu. Chyba to jakaś gra – kto pierwszy opuści wzrok. Blondyn jest mistrzem, przegrywam. To trochę krępujące. Jeszcze bardziej krępujące robi się jednak wtedy, gdy wóz wreszcie dojeżdża do muru, zatrzymuje się... i nic się dalej nie dzieje. Bez dialogów nie działa skrypt, bez skryptu nie wyjdę

SURVIVAL MODE

Już kilka lat temu został wprowadzony jako zawartość do ściągnięcia z Creation Club, w Anniversary Edition jest już jednak wbudowany. Gra niedługo po starcie pyta, czy chcemy go włączyć. Survival Mode zmienia rozgrywkę w znaczącym stopniu, bo wprowadza do niej głód, obowiązkowy sen czy marznięcie (zbroje zyskują dodatkowy parametr – ciepło). Gotowanie tych wszystkich ciepłych posiłków zyskuje więc wreszcie sens. A żeby jeszcze bardziej wszystko utrudnić, tryb Survival wyłącza szybkie podróże i ogranicza liczbę rzeczy, które możemy przenosić.

■ Starcie z trzema misiołakami w początkowych godzinach gry to świetny sposób na szybką i praktycznie bezbolesną śmierć.

zwozu. Dobra, restart gry. Nie pomaga, to samo. Restart konsoli. To samo. Bethesda!!!

Jeśli ktokolwiek miał jeszcze wątpliwości, to uspokajam: świat dalej stoi w posadach, nic się nie zmieniło, **Bethesda nie ruszyła palcem, żeby po dziesięciu latach od wydania gry załatać ją tak, by pozbawić ją błędów** (choć patche ciągle powstają – ostatni np. poprawił wyświetlanie polskich czonek w książkach,

Skyrim jak miód, nie wino

Pewnie nie tylko ja tak mam, że bardzo często te wielkie, stworzone z epickim rozmachem gry bardzo mnie męczą przez pierwsze godziny. „Krzywa uczenia się” jest tam zawsze długa, nowe możliwości odkrywamy czasem dopiero wtedy, gdy wiele innych produkcji dawno już by nam gratulowało ukończenia new game plus. Niemniej tym, którzy do tej pory w Skyrima nie grali (a jest ich przecież większość), ale

superedycję), ale Bogiem a prawdą, już najbardziej podstawowa wersja, pozbawiona jakichkolwiek dodatków, to przygoda na co najmniej 100 satysfakcjonujących godzin. Kompletna za to bez wątpienia może dostarczyć rozgrywkę wysokiej jakości na wielokrotnie dłużej.

Piąta część The Elder Scrolls nie starzeje się jak wino. (Dygresja: bardzo mało jest win, które się dobrze starzeją, zdecydo-

Trzeba go brać takiego, jakim jest. Ze wszystkimi błędami, nieporadnością i niewspółczesnością.

ale jednocześnie popsuł sporo modów). Taki już jednak urok tej serii, przez 99% czasu się ją kocha, po to, by przez 1% żywiołowo nienawidzić. Skyrim zawsze był „chropowaty” i oczekiwał od gracza wielu ustępstw. Nie mówię tu o poziomie trudności (który też wcale niski nie jest), ale głównie o tym, że gra wymaga raz za razem przymykania oczu na mniejsze lub większe błędy czy głupotki.

na przykład zachwycali się Wiedźminem 3, bardzo polecam zagrać i przebrnąć przez te pierwsze kilkanaście(!) godzin, bo z każdą kolejną satysfakcją staje się większa, wprost proporcjonalnie do szacunku dla twórców. Oczywiście **Anniversary Edition jest najlepszą i najpełniejszą wersją gry** („jak na razie”, przebąkuje Bethesda, więc nie ma wątpliwości, że 11 listopada 2026 roku zobaczymy kolejną, wspaniałą

wana większość po prostu zamienia się w ocet). Jeśli już miałbym snuć kulinarne porównania, to bardziej adekwatny byłby miód, który nie zmienia smaku: ani nie szlachetnieje, ani się nie psuje. Tak jest też ze Skyrimem: **jest nierówny, miejscami nieporadny, czasem genialny**. Niekiedy męczący, innym razem dający kolosalną satysfakcję. Taki był w 2011 roku, taki jest też dziś. To swego rodzaju papieriek lak-





■ **Przyznajcie, że trzeba mieć srogiego antytalenta fotograficznego, by nawet enpecowi zrobić niekorzystne zdjęcie.**



■ **Rozmiar świata w Skyrimie już nie oszałamia tak jak 10 lat temu, ale lokacje dalej mogą się podobać i cieszyć względną różnorodnością.**

Mądre mody

Mody towarzyszyły Skyrimowi od samego początku. Gra była bardzo elastyczna pod tym względem, szeroko otwierając swoje podwoje na ludzi, którzy lubią grzebać w plikach, podmieniać je i bawić się parametrami. **Ja się na początku do modyfikowania gry jednak mocno niechęciłem**, bo granica między „o, jaki przydatny mały dodatek, który tak bardzo poprawia interfejs!” a „a gdybym tak zainstalował pakiet, który zmienia smoki w wielkie kalafiory wysiadujące jajka niespodzianki?” jest nadspodziewanie cienka. Innymi słowy: łatwo przedobrzyć.

Anniversary Edition sankcjonuje mody w maksymalnym możliwym stopniu i jednocześnie chroni gracza przed nieudanymi eksperymentami. Już z menu głównego konsoli możemy sobie wybrać, jak chcemy zmienić/usprawnić rozgrywkę. Jedynym związanym z tym, choć zrozumiałym, ograniczeniem jest wyłączenie

i działać lepiej. Szkoda by jednak było nie sprawdzić innych, **bo społeczność zrobiła tyle wspaniałych modów, dodających całe ciągi questów, towarzyszy, przedmiotów itp., itd.**, że żal z tego nie skorzystać. Polecam jednak zagłębiać się w to dopiero po normalnym ukończeniu gry. W przeciwnym razie powrót do (jak to określają Anglosasi) „wersji waniliowej” może być trudny.

O Skyrimie można by napisać książkę, ale że miejsce mi się kończy, czas do brzegu. **To nie jest najlepsze RPG w historii. Fabularnie nie jest nawet najlepszym The Elder Scrolls** (fani są raczej zgodni, że prym wiedzie tu Morrowind). Questy nie mają głębi czy choćby ironii, jakimi nasyczone są te z Wiedźmina. Jednak wszystko to przestaje mieć znaczenie, gdy weźmie się pod uwagę nieprawdopodobną wręcz swobodę. TESV to kwintesencja role-playing: narzędzie do tego, by wejść do wykreowanego przez kogoś świata, ale spędzać w nim czas na własnych warunkach.

Skyrima się albo kocha, albo nie rozumie.

trofeów. Coś za coś – używający modów nie są w stanie „wycalakować” gry, bo byłoby to nie fair względem ludzi, którzy z takich pomocy nie korzystają. A nie da się ukryć, że wiele modów to po prostu przebrane w ładniejsze szaty cheatsy, które ułatwiają rozgrywkę. Ich wybór jest ogromny, sortowanie wygodne, więc jeśli ktoś jest twardy i ograniczy się tylko do modyfikacji wizualnych, to dostanie po prostu grę, która będzie wyglądać

jak. Czasem nawet dopowiadając sobie fabułę we własnej wyobraźni.

PS Ocena, jaką widzicie obok, to moja próba „obiektywnego” przedstawienia walczących we mnie dwóch smoków. Jeden, merdając ogonem, chce dać dychę, a drugi kręci z dezaprobatą głową i krzyczy, że byłoby to bardzo niewychowawcze dla Bethesda, która mogłaby wreszcie przestać doić Skyrima. [CDA]

CO W PAKIECIE?

Kupując grę, otrzymujecie Skyrim Special Edition, wszystkie DLC (Dawn-guard, Hearthfire, Dragonborn), kosmetyczne poprawki przygotowane dla next-genów oraz 48 wcześniej stworzonych pakietów z Creation Club + 26 nowych (które możecie – a jakże – dokupić za gotówkę).

8

+ to cudowna przygoda, której zawartość (wliczając mody) starczyłaby i na rok grania... non stop
+ Lydia w ogóle nie zestarzała przez te 10 lat!

— jeśli ktoś lubi proste, wypolerowane i wymuskanne produkcje, niech się lepiej trzyma z daleka
— Bethesda mogłaby zainwestować więcej punktów doświadczenia w Tworzenie i odpuścić już Nekromancję

musowy, który może powiedzieć graczowi, czy gatunek RPG jest czymś, w czym się odnajdzie.

Pełnogębowe odgrywanie roli

Mało jest gier, które dawałyby tak dużą swobodę w kwestii tworzenia postaci. Bynajmniej nie chodzi tu o wygląd (choć i w tej kwestii Skyrim nie ma się czego wstydzić, zwłaszcza po zaaplikowaniu modów). **Ten roleplay faktycznie pozwala kreować swoją postać taką, jaką chcielibyśmy widzieć.** Tu nie ma prostego podziału na klasy ani tym bardziej superwaskich (Wiedźmin się kłania) rozwidleń rozwoju predefiniowanego bohatera. Gwarantuję, że w Skyrimie odnajdziesz styl rozgrywki, który lubisz najbardziej – czy jest to wpadanie w wir walki z dwuręcznym toporem, czy cichociemne szycie z łuku z oddali, czy sianie gigantycznego spustoszenia magią. Każda obrana droga to jak bardzo inna gra. Osoby odpowiedzialne za balansowanie klas i umiejętności to bez mała geniusze w swoim fachu. Warto podkreślić, że udało im się nie zostawić ani jednej ścieżki, która byłaby ewidentnie „op”.

Mam szczerą nadzieję, że ci ludzie, którzy pracowali przez lata nad Skyrimem, teraz już zbliżają się do końca balansowania The Elder Scrolls VI. Pewne jest to, że wiele przy Anniversary Edition nie robili, podobnie jak reszta ich koleżanek i kolegów z Bethesda. Bo też i po co, skoro mają od tego dużą i wciąż bardzo aktywną społeczność graczy?

■ GRALIŚMY NA: PS5 ■ WERSJA PL: PEŁNA

■ PC: WIN 7/8.1/10/11, INTEL CORE I5-750/AMD PHENOM II X4-945, 8 GB RAM, GEFORCE GTX 470 1 GB/RADEON HD 7870 2 GB

PLATFORMY: PC, PS5, PS4, XSX, XBO, NS
 PRODUCENT: OSOME STUDIO
 ZRĘCNOŚCIOWA, PLATFORMOWA, NOSTALGICZNA

SMERFY

MISJA ZŁOLIŚĆ

Wiercie lub nie, ale nadal pamiętam. Nie tylko tekst czołówki kultowej wierzynki, ale i jej skoczną melodię, choć w paśmie dobranocek „Smerfy” nadawali mniej więcej wtedy, gdy do pełni szczęścia wystarczyły gumy Turbo, wafelki Kukuru i chrupki Star Foods. A więc baaardzo dawno temu...

■ Nie boi się Gargamela: **Eugeniusz Siekiera**

„Hej, dzieci, jeśli chcecie
 Zobaczyć Smerfów las
 Przed ekran dziś zapraszam was...”.
 Też to słyszycie?



■ Wioska Smerfów to dość duży hub, który odwiedzamy między misjami i ulepszymy w nim sprzęt.

innego, a gra sprawia wrażenie pozbawionej jakiegokolwiek wyzwania.

Smerfastycznie!

Gdy w końcu docieramy do etapu zawieszonoego w koronach drzew, odsłania się platformówkowy potencjał Smerfów, a sam **smerfizator z czasem otrzymuje kilka dodatkowych ulepszeń i zabawa nabiera rumieńców**. Urządzenie pozwa-

W przerwach między misjami wracamy do wioski, a tam możemy dodatkowo usprawnić urządzenie, na przykład wydłużając czas działania poszczególnych trybów. Walutą są nasiona, które otrzymujemy za walkę z zepsuciem, oraz rozmaite znajdzki poukrywane na mapach. Warto dodać,

Gdy wreszcie gra się otworzyła, bawiłem się zaskakująco dobrze.

Powrót po latach

Smerfy w grze OSome Studio są z grubsza takie, jakimi je zapamiętałem. Ważniak mędrkuje, Maruda marudzi, a Śpioch nic, tylko ziewa. Oferma wpada w nowe tarapaty, Pracus wymyśla kolejne wynalazki, a Papa Smerf twardą ręką rządzi tym niebieskim gangiem. Tam, gdzie Smerfy, musi być i Gargamel. Ten starym zwyczajem znowu knuje i mąci, sprowadzając na las nowe zagrożenie. A tym jest tytułowy złoliść – roślina, która zaraża okoliczną florę spaceniem, a z jej nasion wyrastają złoklatki, łapiące nieostrożne Smerfy, co z kolei może doprowadzić czarnoksiężnika do ich wioski. Trzeba działać.

Papa Smerf wraz z Pracusem tworzą smerfizator, czyli specjalny rozpylacz, którym zrządzamy zatrute rośliny i zarażone stworki, co usuwa skażenie i nie rzadko otwiera drogę do niedostępnego wcześniej miejsca lub znajdzki. Zabawa z podstawową funkcją urządzenia jest niestety okrutnie przeciągnięta, przez co pierwszą godzinę czy dwie (w zależności od tego, jak sumiennie czyścimy mapy) bawimy się w ogrodnika i nie robimy nic

ła między innymi szybować, szarżować, niszczyć blokady z liści, zasysać wybuchowe kwiaty bądź nawet mniejszych przeciwników i ciskać nimi w wybranym kierunku. Oczywiście cały czas walczymy z zepsuciem, korzystając z bazowej funkcji sprzętu, ale dzięki dodatkowym trybom rozgrywka staje się odpowiednio urozmaicona, a sekcje platformowe przyjemnie wymagające. Dla mnie bomba, ale te skoki trudności mogą wprowadzać w błąd – młodszy gracze będą się dobrze bawić w startowych lokacjach, ale od późniejszych odbijają się z hukiem, z kolei starsi mogą przede wszystkim walczyć z tym, by nie zasnąć, nim zrobi się ciekawiej.

Kampania podzielona jest na kilka rozdziałów i każdy z nich zaliczamy w skórze innego Smerfa, choć nie ma to żadnego przełożenia na rozgrywkę. Steruje się nimi identycznie, a pula dostępnych umiejętności związana jest wyłącznie z noszonym na plecach smerfizatorem.

że **nie da się zebrać wszystkiego przy pierwszym podejściu. Plansze mają w sobie nutkę metroidvanii**, bo dostęp do niektórych miejsc wymaga użycia umiejętności, którą otrzymujemy dopiero na późniejszym etapie przygody.

I oto całe Smerfy. Niepozbawione wad (jednej z postaci poskąpiono polskiego dubbingu, co zapewne naprawi kolejna łatka, ale do irytującej pracy kamery trzeba się przyzwyczaić), średnio urodziwe (wersja skrojona pod PS5 będzie dopiero debiutować, a grafika na PS4 jest ledwie poprawna) i usypiająco banalne na początku. Jednak od momentu, gdy gra się otworzyła, bawiłem się zaskakująco dobrze. Tak na 7/10. [CDA]

■ Smerfetce przypadają jedne z trudniejszych fragmentów. Na bagnach bardzo łatwo o skuczę.

- 7
- + zróżnicowana rozgrywka (jak już się rozkręci)
 - + jedno urządzenie o wielu zastosowaniach
 - + sporo znajdzek i mapy, do których jest sens wracać
 - + całkiem niezły polski dubbing
 - usypiająco banalny początek
 - kamera czasem wariuje i utrudnia orientację
 - luki w polonizacji

GRALIŚMY NA: PS5 | WERSJA PL: PEŁNA
 PC: WIN 10, INTEL CORE I5 2,5 GHZ, 8 GB RAM, INTEL HD 4400

PLATFORMY: PC (PS5, PS4, XSX, XBO I NS W 2022)

PRODUCENT: WHITE PAPER

PRZYGODOWA, THRILLER, LATA 50.

CONWAY

DISAPPEARANCE AT DAHLIA VIEW

Fotografuje podejrzanych: **Smuggler**

Idea, by osoba prowadząca dochodzenie poruszała się na wózku inwalidzkim, w kinematografii nie jest nowa. Znamy ją od co najmniej 1954 roku, gdy powstał klasyczny dreszczowiec „Okno na podwórze”. Ale w grach tego pomysłu dotąd chyba jeszcze nigdy nie wykorzystano...

Nawiązanie do „Okna na podwórze” nie jest przypadkowe, **ta gra bowiem zdumiewająco wręcz przypomina dobrego kinowego thriller** osadzony w brytyjskich realiach lat 50., ale nakręcony współcześnie. To, w jaki sposób wprowadzane są kolejne postacie, w jaki pojawia się czołówka gry, jak kadrowane są kolejne ujęcia – wszystko tak bardzo kojarzy się z wielkim ekranem, że aż zacząłem szukać popcornu. (Co prawda ten kij ma dwa końce, ale o tym napiszę nieco później, na razie skupmy się na atutach Conwaya).

Zachwycił mnie klimat tej produkcji. Obraz generowany przez Unreal Engine 4 i muśnięty takim nieco cel-shadingowym filtrem, wykorzystujący dość zimną i przy-

wydają się chwilami lekko karykaturalne (te dziwnie duże nosy u niektórych).

Gdzie jest Charlotta?

Rok 1954, gdzieś w Anglii. Robert Conway, dawny bohater wojenny, późniejszy policyjny detektyw, a aktualnie niepełnosprawny emeryt nadużywający barbituranów (kojarzy mi się z podstarzałym doktorem House'em, który się stoczył), mieszka samotnie w dużym mieszkaniu, w zacisznym zaułku zwanym Dahlia View. Pewnej nocy ktoś porwuje ośmioletnią Charlotte, córkę jednego z jego sąsiadów. Choć Scotland Yard robi wszystko, co może, Conway, widząc rozpacz ojca, postanawia wziąć sprawy w swoje ręce. Policja (a konkretnie jego córka, prowadząca oficjalnie tę sprawę) nie jest tym zachwycona – delikatnie ujmując.

Conway, który z policyjnego doświadczenia wie, że większości tego typu przestępstw dokonują ludzie z najbliższego otoczenia ofiary, postanawia przyjrzeć

się swym sąsiadom. Nie jest ich zbyt wielu zresztą – w całej grze spotkamy w sumie bodaj dziewięć czy dziesięć postaci, do tego z jedną nie da się rozmawiać. **To dość statyczna i kameralna gra.** Tym bardziej statyczna, że ze względu na fizyczne ograniczenia głównego bohatera odpadły efektowne pościgi, ucieczki, skradanie się, bijatyki etc. Ba, nawet samo poruszanie się po planszach sprawia nam trudność, bo dość topornym wózkiem z tamtych lat w wiele miejsc po prostu wjechać się nie da. Fabuła rozwija się dość leniwie. Scenarzysta zgrabnie wkłóla tropy i funduje nam niezły zwrot akcji pod sam koniec – przyznam, że zrozumienie tego, kto to uczynił, a przede wszystkim *dla czego*, było dla mnie niezłym mindfuckiem.

Obserwacja – eksploracja – dedukcja!

Ale zanim do tego dojdzie, Conway sporo czasu spędzi we własnych czterech ścianach, z aparatem w ręku obserwując życie sąsiadów i dokumentując ich poczynania

Jakbym siedział w kinie na dobrym filmie.

gaszoną paletę barw, stworzył bardzo sugestywny klimat prowincjonalnego angielskiego miasteczka z tamtych lat. Ta brytyjskość aż się wylewa z ekranu. Do tego dorzucicie dobrą oprawę muzyczną i bardzo dobry voice acting (w szczególności wyróżniam głos głównego bohatera). Jest to prawdziwa uczta dla oczu i uszu, nawet jeśli twarze części postaci

Lifehack: pochowaj wszystkie ostre narzędzia, zanim wkurzysz żonę.





■ Gość mógłby tym nosem konserwy otwierać... Generalnie twórcy tej gry chyba mają jakiś fetysz na punkcie dużych nosów.

„Okno na podwórze”

Albo – jak wolicie – „Rear Window”. Amerykański thriller z 1954 roku, w reżyserii Alfreda Hitchcocka, ekranizacja opowiadania Cornella Woolricha. W roli głównej James Stewart. Film opowiada o znanym fotografie, który po wypadku musi spędzić jakiś czas na wózku inwalidzkim w swoim domu. Z braku lepszego zajęcia – internetu jeszcze nie było – zaczyna przez wychodzące na podwórze okno dyskretnie śledzić życie swoich sąsiadów. Pewnego dnia staje się świadkiem dziwnego wydarzenia w jednym z mieszkań. Dochodzi do wniosku, że jego lokator zamordował swoją żonę. Przyjaciele nie wierzą fotografowi, uważają, że poniosła go fantazja. Mężczyzna postanawia więc udowodnić, że ma rację...



■ Takie tam selfie...

(swoją drogą, chciałbym mieć taki obiektyw, jakim on dysponuje – kompaktowe rozmiary + kilkunastokrotny zoom). Co jakiś czas wychodzi ze swego lokum i odwiedza domy sąsiadów, aby z nimi rozmawiać. A czasem nawet włamuje się do nich, by znaleźć jakieś nowe poszlaki. W efekcie w grze jest sporo sekwencji „wtrychowych”. To, co zobędzie lub odkryje, fotografuje i umieszcza w swoim domu na sporych tablicach. Tam, za pomocą pinezek i kolorowych nici, stara się połączyć strzępy informacji w logiczną całość (na marginesie – nieważne, ile zdjęć się zrobi, na tablicy zostaną umieszczone tylko te, które wnoszą coś do dochodzenia). Cóż, szybko okazuje się, że wszyscy sąsiedzi mają coś za uszami – rozmaite wstydlive sekrety i tajemnice, o których nie chcą rozmawiać; problemy, które ukrywają przed resztą świata... I w sumie wszyscy są podejrzani, bo każde z nich miało dość sensowne powody, by popełnić to przestępstwo.

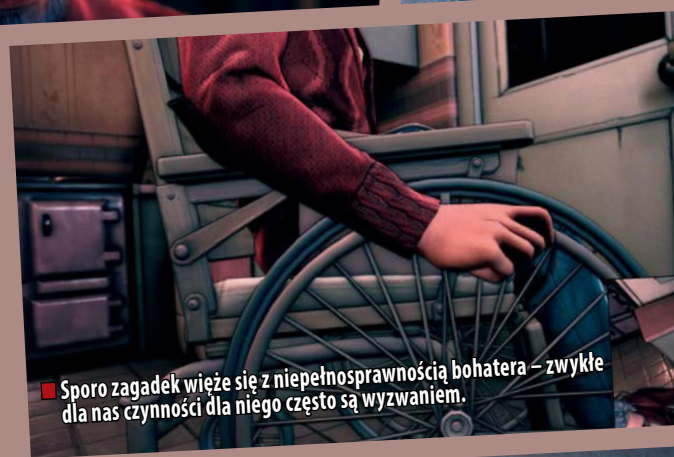
Podoba mi się w tej grze to, że **każdą zagadkę da się tu rozwiązać „na rozum” – one są naprawdę logiczne**. A jeśli gdzieś utkniecie, gra nie da wam zginać, bo zgrabnie podpowie, co jest ważne i na co trzeba zwrócić uwagę. Całkiem sporo zagadek nawiązuje zresztą do niepełnosprawności bohatera. Często musimy kombinować, np. w jaki sposób Conway

ma zdjąć klucz leżący na wysokiej szafce, do którego po prostu nie sięga z wózka...

Rysy na taśmie

To, że gra jest „jak film”, nie musi być tylko komplementem – może również być zarzutem. I będzie. Czasem bowiem miałem wrażenie, że nie tyle gram, co oglądam, że jestem tylko biernym obserwatorem wydarzeń z dość symbolicznym udziałem w ich rozwoju. To głównie efekt **skrajnej liniowości gry** – scenarzysta narzuca nam kolejność, w jakiej odwiedzamy sąsiadów, i niemal nigdy nie daje możliwości wyboru kwestii w dialogach (za to gdy już taką możliwość mamy, często dostajemy limit czasu na wybór jednej z kilku opcji). Ba, niekiedy gra po prostu nie wypuści nas z lokacji, dopóki nie zrobimy wszystkiego, co przewidział tam scenariusz. Jesteśmy tak przez nią ubezwłasnowolnieni, że nawet narzuca nam, jak dużego zoomu użyć do zrobienia jakiegoś kluczowego w dochodzeniu zdjęcia. To znaczy – tylko sugeruje. Ale dopóki nie posłuchasz „sugestii”, po prostu go nie zrobisz...

Do tego dodać należy usterki związane już z wykonaniem gry – od sterowania wózkiem inwalidzkim, który zachowuje się jak czołg na lodzie, niezależnie od tego, czy używa się klawiatury, czy pada (acząpdem chyba gra się nieco fajniej – dość rzadka sytuacja w przygodówkach!), po dogrywa-



■ Sporo zagadek wiąże się z niepełnosprawnością bohatera – zwykle dla nas czynności dla niego często są wyzwaniem.

jące się tekstury i rozmaite glicze, a czasem nawet jakieś dziwne przycinki grafiki (pomaga wyjście do menu i powrót). Irytujący jest też **całkowity brak kontroli nad pracą kamery, która niekiedy dostaje małego rozumu**. W jednym momencie utknąłem na amen i aż musiałem wgrać save’a, bo kamera uparcie pokazywała obraz z takiego kąta, że nie mogłem „na czuja” wyjechać z windy.

Kupujcie bilety!

Czy zatem warto wybrać się na ten **trwający 7-10 godzin „film”**? Uważam, że tak, acz pod kilkoma warunkami. Jeśli lubicie nieśpieszną, wręcz leniwą narrację, czujecie klimaty starego angielskiego kryminału, znacie język angielski (polskiej wersji niestety brak) i umiecie ruszyć głową, to zapraszam do odwiedzenia Dahlia View.

[CDA]

8

+ idea
+ oprawa
+ klimat
+ zgrabny scenariusz
+ naprawdę logiczne zagadki

— spora liniowość
— miejscami nadmierna „filmowość”
— kiepskie sterowanie wózkiem
— dogrywające się tekstury i podobne problemy
— brak kontroli nad kamerą

! GRALIŚMY NA: PC | WERSJA PL: BRAK

! PC: WIN 10, INTEL CORE I5-4670K/AMD RYZEN 5 2500U, 8 GB RAM, GEFORCE GTX 660/RADEON RX 560X

PLATFORMA: PC
 PRODUCENT: MATEUSZ SKUTNIK
 PRZYGODA, ZAGADKI, RELAKS

■ Ma głowę pełną znaczków i symboli: **Ranafe**

Czy przygodówka może mieć wysoki próg wejścia? Tak, jeśli mówimy o oryginalnym świecie, który nie opowiada o sobie za pomocą słów.

Bez wstępu, bez czołówki i słowa od twórcy. Slice of Sea zaczyna się enigmatyczną animacją, po której widzimy głównego bohatera stojącego pośrodku skalnego krajobrazu. O tym, że sterujemy wodorostem, dowiedziałam się z opisu na Steamie – inaczej nie przyszłoby mi do głowy, że ta dziwna istota o czarnych mackach (już wiem, że to nie macki), poruszająca się w biomechanicznym stelażu, jest rośliną.

Przygodówka Mateusza Skutnika jest dziwna, ale z czasem nauczyłam się akceptować tę jej cechę. **Do końca zaskakiwała mnie pomysłami na zagadki, postacie i lokacje**, jednak nic z tego nie było w odstręcający sposób obce. To piękny, oryginalny świat, w którym kryje

Bywa, że jakaś rzecz robi się aktywna dopiero w momencie, gdy użyjemy na niej odpowiedniego przedmiotu. Na szczęście odgadnięcie funkcji większości urządzeń jest oczywiste – **nie ma tutaj skomplikowanych i abstrakcyjnych połączeń, które każą nam próbować wszystkiego na wszystkim**. Jeśli potrzebujemy uruchomić dźwig, a mamy do dyspozycji tylko puste gniazdo na konsoli, nie pakujemy tam patyka ani nic innego: gdzieś na pewno schowana jest elegancka dźwignia, trzeba się tylko rozejrzeć (inna sprawa, że może ona leżeć np. na samym dnie opuszczonego tankowca).

Ekipunek to też inna para kaloszy. **Bohater to prawdziwy zbieracz**: śrubki, gwoździaki, żarówki, magiczne glify – ni-

zagadki zawsze gdzieś się znajduje, trzeba tylko dobrze się rozglądać. Czasami wystarczy uruchomić płytkę w jednej lokacji, by zaświeciło się światło w kolejnej. Sposób zarządzania energią jest konsekwentny, wiadomo więc, że jeśli chcemy coś uruchomić, musi się świecić „niebieskie”.

W natłoku szczegółów twórcy udało się jednak zawrzeć nawet takie podpowiedzi jak kable, dzięki czemu można się domyślić, gdzie tkwi dalsza część aparatury. Biorąc pod uwagę, jak trudne musiało być stworzenie takiej liczby plansz (odręczne!), jestem pod wielkim wrażeniem tego, jak logicznie to wszystko zostało narysowane.

Po trzecie – zapamiętuj!

Slice of Sea kojarzy mi się z grami typu HOPA (hidden object puzzle adventure), takimi jak My Brother Rabbit autorstwa Artifex Mundi. **Każde miejsce pełne jest symboli i znaków, które trzeba zapamiętać, a najlepiej zanotować**, bo raz odwiedzona lokacja może kryć sekrety możliwe do odkrycia później. Kolekcjonujcie muszelki i małe złote monety, bo nigdy nie wiadomo, czy pod koniec nie trzeba ich będzie gdzieś poustawiać. Nastawcie się też na to, że będziecie się cofać nawet do samego początku, by odblokować sekretne drzwi za pomocą glifu znajdującego w zupełnie niespodziewanym miejscu. O ile będziecie o nim pamiętać... Na szczęście Skutnik opracował system często występujących portali, inaczej

Nie chcę opuszczać tego dziwnego, smutnego świata.

się moc historii. Żadna z nich nie została wprost opowiedziana, ale każda stanowi zachętę do poznania innych odsłon tego uniwersum (patrz: ramka).

Po pierwsze – eksperymentuj!

Trochę czasu zajmuje przedstawienie się na specyficzny styl gry, dlatego opiszę tutaj kilka nietypowych mechanizmów. Slice of Sea nie oferuje klawisza, który podświetla aktywne przedmioty i miejsca. Nie zawsze też wiadomo, czy można na coś kliknąć.

czym nie pogardzi, wszystko wciśnie do kieszeni. Niektóre skarby trzyma chyba tylko z sympatii, przeznaczenie innych jest od razu jasne. Czasami raz użyta żarówka zostaje na swoim miejscu i do końca gry oświetla pomieszczenie, ale bywają przedmioty wielokrotnego użytku. Na to też trzeba być wyczulonym.

Po drugie – obserwuj!

W Slice of Sea praktycznie nie ma zdawania się na ślepy traf. Klucz do każdej

Komiksy i nie tylko

Mateusz Skutnik narysował kilkanaście komiksów, między innymi czarno-białą serię „Blaki”, steam-punkowe „Rewolucje” czy „Morfolaki”, ponadto stworzył dwa cykle gier wideo – Submachine i Daymare Town – oraz kilkanaście mniejszych produkcji. Niektóre gry i komiksy łączą te same postacie i klimat opuszczonego świata pokrytego pyłem. Slice of Sea to zatem fragment większego uniwersum.



■ Gdy byłam w Gdańsku ostatnim razem, wyglądał on nieco inaczej.



■ Ponure wrakowisko. I te wszędziebyłskie mewy.

■ Całkiem przytulne wnętrze.



się na ścianę, bo może się okazać, że to tylko róg budynku.

Gra Skutnika została otagowana słowem „relaksująca” i jeśli przymknąć oko na niedogodności w poruszaniu się, to faktycznie można się przy niej odprężyć. Bohater chodzi dość szybko i przemknie przez lokację zajmuje mu średnio kilka sekund. Nie mogę też nie wspomnieć o ścieżce dźwiękowej Thumpmonks. Pięknie komponuje się ona z nieco smutną, ale wcale nie dołującą atmosferą świata. Czasami jest – podobnie jak dziwne stwory, które napotyka wodorost – odrobinę niepokojąca. Ja jednak lubię tego typu dziwność, która wynika z poruszania się poza schematami (w przeciwieństwie do nieudanie groteskowej Happy Game).

Slice of Sea jest na swój sposób unikatowe, a jeśli ktoś kojarzy postacie i lokacje z komiksów Skutnika czy jego poprzednich gier, może nawet dostrzeże kontynuację niektórych wątków. Ale można też zignorować to, co dzieje się w tle i po prostu szukać kolejnych elementów układanki, bo zostało to tak chytrze zaprojektowane, że **każda rozwiązana zagadka zachęca do zmierzenia się z kolejną**. Ja z czasem nauczyłam się tę grę „czytać” – i nielato było mi opuścić ten świat. [CDA]

ciągle cofanie się do poznanych miejsc by mnie wykończyło.

Fantazyjne, rysowane ręcznie krainy, które odwiedzamy, to połączenie nostalgicznych obrazków z zaginionych cywilizacji z technologią nie z tej ziemi. Z jednej strony mamy opuszczoną stację kolejową, z drugiej zamieszkane przez milczące istoty miasteczko, nad którym unoszą się gigantyczne ślimaki. Zupełnie zwyczajny młyn stoi pośrodku miejsca przypominającego wysypisko elektrośmici. W pewnym momencie minęłam żuraw, identyczny jak ten w Gdańsku (co ciekawe, to już kolejna gra, która go wykorzystała jako element otoczenia).

Lokacje to prawdziwy majstersztyk – wyraziste, o stonowanych barwach, z subtelnie zarysowanymi tłami, które

przesuwają się wraz z bohaterem, tworząc wrażenie głębi.

Po czwarte – spodziewaj się, że się zgubisz

Żałowałam jedynie, że w Slice of Sea nie ma mapy. **Były miejsca, w których błędziłam jak w labiryncie Minotaura** (tylko byłam pechowcem, któremu Ariadna poskapiła nici), bo przejścia między lokacjami nie zawsze były dla mnie jasne. To gra dwuwymiarowa, ale do niektórych punktów można dotrzeć również, kierując się „w głąb” lokacji. Niestety nie wszystkie takie ścieżki były dla mnie oczywiste.

Co więcej, niektóre plansze to ślepe zaułki, inne zaś kończą się niewidocznymi drzwiami. Warto o tym pamiętać i pchać

8+

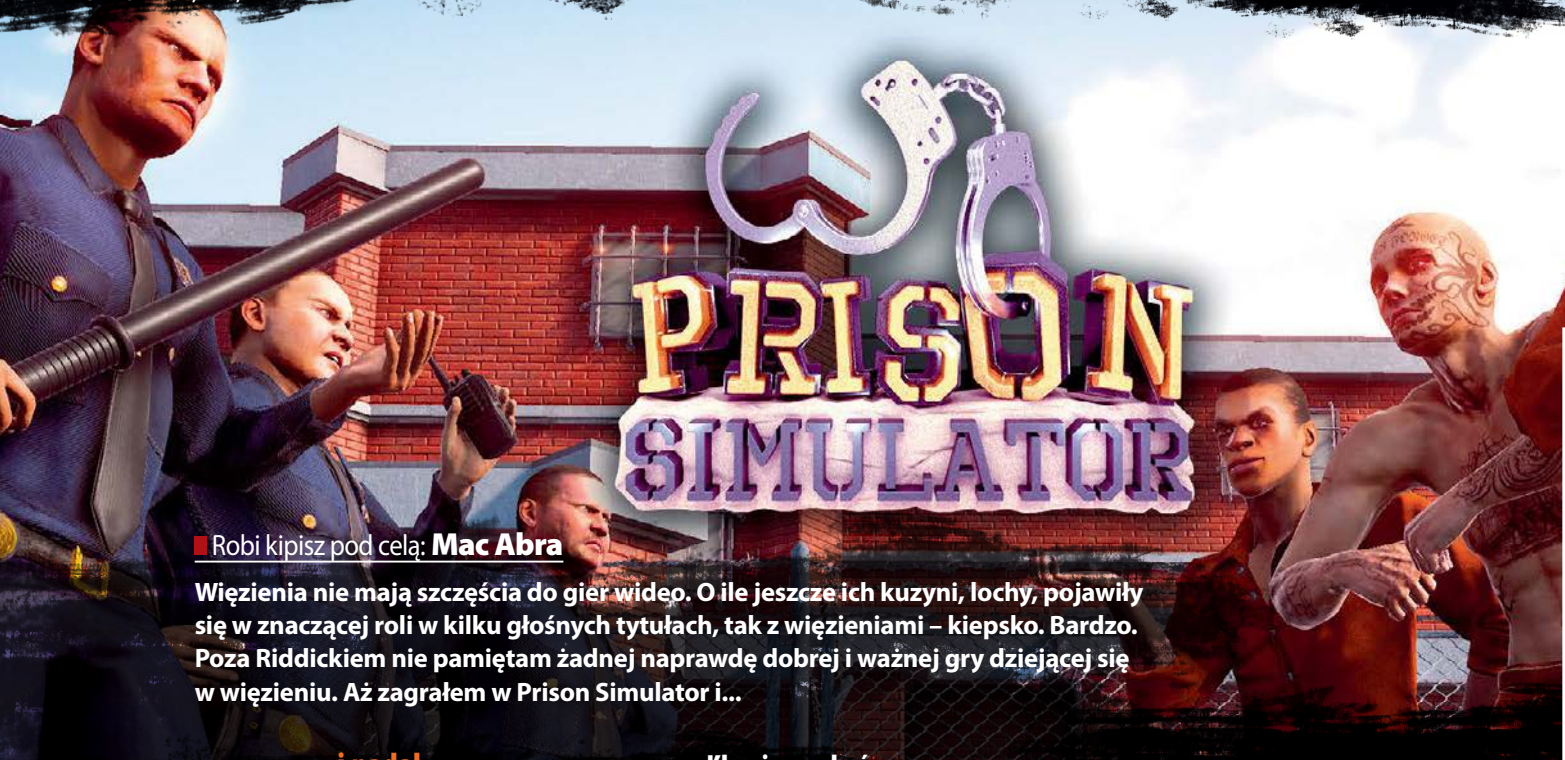
+ znakomita grafika
+ odpęzająca ścieżka dźwiękowa
+ pomysłowe zagadki
+ niesamowicie wciąga

— wymaga czasu, by ją zrozumieć...
— ...oraz by ją polubić
— doskwiera brak mapy

! GRALIŚMY NA: PC | WERSJA PL: NAPISY

! PC: WIN 10, PROCESOR DWURDZENIOWY, 2 GB RAM, KARTA GRAFICZNA ZGODNA Z DIRECTX 11

PLATFORMY: PC (WERSJE KONSOLOWE W PRZYGOTOWANIU)
 PRODUCENT: BAKED GAMES
 SYMULATOR, RPG, MINIGIERKI



■ Robi kipsisz pod całą: **Mac Abra**

Więzienia nie mają szczęścia do gier wideo. O ile jeszcze ich kuzyni, lochy, pojawiły się w znaczącej roli w kilku głośnych tytułach, tak z więzieniami – kiepsko. Bardzo. Poza Riddickiem nie pamiętam żadnej naprawdę dobrej i ważnej gry dziejącej się w więzieniu. Aż zagrałem w Prison Simulator i...

...i nadal sądzę, że taka gra jeszcze nie powstała. Ale to nie oznacza, że tym samym uważam ten tytuł za kiepski czy wręcz kaszaniasty. Choć miałem takie obawy przed rozpoczęciem rozgrywki – że dostanę jakiś kolejny „jajcarski symulator”, napakowany zylionem odwołań do „Prison Break”, „Zielonej mili” czy „Skazanych na Shawshank”. Albo gierkę epatującą głównie przerysowaną przemocą i lecącymi z ekranu błuzgami. Ale uspokajam – Prison Simulator, choć nie potraktował tematu ze śmiertelną powagą, poszedł w inne klimaty. W efekcie **otrzymaliśmy całkiem przyzwoitą i wartą uwagi produkcję**, przy której bawiłem się lepiej niż przy przehajpowanym Gas Station Simulatorze.

Ten ostatni tytuł nie pojawił się tu przypadkowo, gry łączy bowiem sporo podobieństw. Obie powstały w Polsce, ale ich akcja toczy się w USA; wykorzystują też podobny schemat rozgrywki i mają równie mylące tytuły. Jedna z nich to symulator nie stacji benzynowej, a jej właściciela. Ta druga **to nie symulator więzienia, a pracującego w niej strażnika, czyli „klawiszza”**. W obu przypadkach są to gry łączące elementy tycoonu i RPG uzupełnione o zręcznościowe minigierki. Oba tytuły stworzone są też z pewnym dystansem do podejmowanego tematu. Na koniec w obu mamy coś na kształt fabuły i nieco kulejącą, szczególnie jeśli idzie o modele postaci i ich animację, oprawę graficzną.

Klawiszem być

Cała gra w trybie kampanii sprowadza się do przetrwania 30 dni. W czasie każdego z nich wykonujemy zlecane zadania. Od dość trywialnych, jak uczestniczenie w porannych apelach więźniów, eskortowanie ich np. do pracy w warsztacie,

przedstawione w Prison Simulatorze jest w sumie miejscem dość spokojnym i bezpiecznym – o ile umiemy się w nim odnaleźć. A to oznacza tyle, że musimy nieustannie balansować na granicy prawa (a czasem je łamać lub naginać). Wszystko bowiem sprowadza się do tego, że **aby tu przeżyć, musicie zyskać odpowiednio wysoką reputację, tak w oczach współtowarzyszy i szefów, jak i osadzonych** – a ich in-

Jak zostać klawiszem, stukając w klawisze.

teresy są, rzecz jasna, mocno sprzeczne. Do tego dość szybko przekonacie się, że czasem trudno odróżnić przestępców od tych, którzy ich nadzorują. Niemal wszystkich w tym więzieniu łączy rozmaite powiązania i nieformalne biznesy, co czasem prowadzi do dość dramatycznych wydarzeń. Będziecie więc musieli m.in. wyjaśnić zagadkę śmierci pewnego więźnia – a to, co wygląda pierwotnie na efekt porachunków, ma drugie, głębsze i dość mroczne dno.

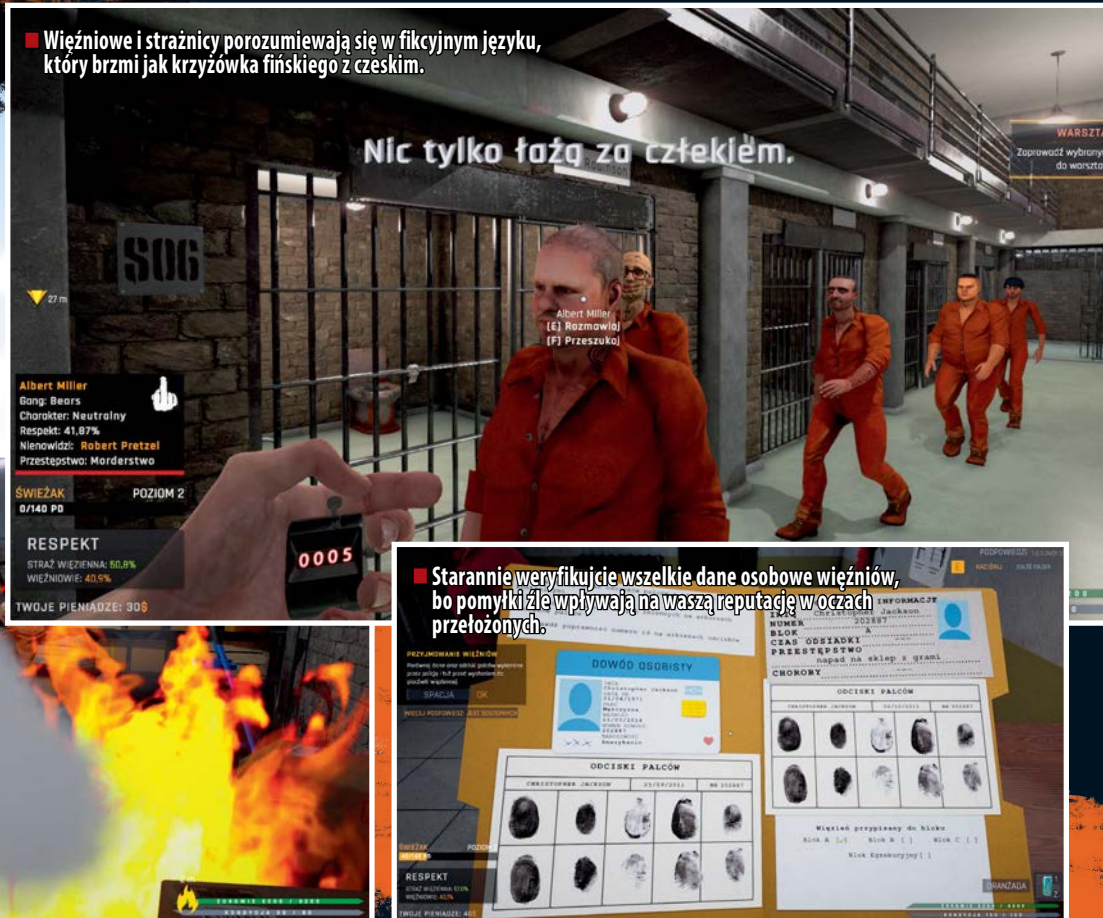
Szacunek ludzi ulicy

Przemocy tu nie zabraknie, bo niekiedy do rozsądku skazanego przemówi dopiero parę ciosów pałką czy pryśnięcie gazem pieprzowym po oczach, ale granią nie epatuje. Nawet jeśli czasem ten czy inny więzień w dość nagły sposób kończy przedwcześnie swą odsiadkę i trafia do lokalnej kostnicy, więzienie

Czas wolny to dobra okazja do odpalenia rozmaitych minigier, dzięki którym można zarobić czy wygrać (albo przegrać) pieniądze. To też okazja do realizacji minikwestów (zleczanych tak przez kumpli, jak i więźniów) i rozmaitych zajęć, które mogą podciągnąć atrybuty naszej postaci (np. pakowanie na siłę podbija siłę i wytrzymałość) czy zwiększyć szanse przeżycia w przypadku problemów (czyszczenie broni, ćwiczenia na strzelnicy).

Inwestorzy się przeliczyli?

Paradoksem jest, że choć gra sprzedawała się całkiem nieźle (ponad 21 tys. egzemplarzy w cztery dni po debiucie) i zebrała ciepłe recenzje na Steamie (obecnie ok. 85% pozytywnych opinii), to kurs akcji jej producenta poleciał po jej premierze na łeb, na szyję. W chwili gdy pisałem te słowa (9 listopada) – są warte o dobrych 45% mniej niż tydzień wcześniej. Podobno dlatego, że inwestorzy oczekiwali dużo wyższej sprzedaży, jako że zamieszczony na Steamie darmowy Prison Simulator: Prologue spotkał się z bardzo dobrym odbiorem i uzyskał przeszło 120 tysięcy pobrań w zaledwie pięć dni.



Kasa, misiu, kasa!

Wszystko, co robimy, przekłada się na punkty doświadczenia, dzięki którym możemy odblokowywać dodatkowe pasywne i aktywne umiejętności (ich drzewka są całkiem wysokie, ale mało rozłożyste) oraz zarabiać pieniądze. A te są bardzo potrzebne, choćby po to, żeby móc np. dokupić sobie dodatkowy ekwipunek czy opłacić aktywację wspomnianych umiejętności. A że kasy będzie ciągle za mało, to cóż – będziecie zmuszeni do kombinowania na różne sposoby. Możecie przywłaszczać sobie część skonfiskowanych więźniom przedmiotów, by je potem sprzedawać innym skazanym, brać od nich zlecenia (nawet na zabójstwa innych osadzonych!), przyjmować i wymuszać łapówki itd. Dodam tu, że **aspekt ekonomiczny potraktowany jest mocno „lajtowo”** – to nie jest pełnoprawny tycoon, a tylko gra zawierająca jego elementy.

Prison Fails

Zdaję sobie sprawę, że realizm w tej grze nie jest najważniejszy, więc nie powinienem się nadmiernie czepiać rozmaitych nielogiczności – jednak niektóre mechanizmy rozgrywki zdają mi się dość mocno z d...uszy wzięte. Dziwi więc mnie, że więźniowie pracują tylko w warsztatach, a np. mopowanie podłogi czy zbieranie brudnych ręczników pod więziennym prysznicem (i to po jednym!) spoczywa na

barkach strażników, a konkretniej gracza. Dlaczego muszę kupować sobie podstawowy wręcz ekwipunek (kask, ochraniacze, paralizator itd.) i słono opłacać jego ulepszanie oraz płacić za aktywację umiejętności typu „lepsza spostrzegawczość”, które przecież powinny wynikać ze wzrostu doświadczenia prowadzonej postaci? To znaczy – niby wynikają, bo sporą część można odblokować dopiero na określonym poziomie doświadczenia, ale i tak obligatoryjnie trzeba do tego dorzucić swą kasę, żeby je uaktywnić.

Systematyczne i niesprovokowane bicie więźniów nie wywołuje żadnej negatywnej reakcji przełożonych, choć może to doprowadzić do buntu (swoją drogą, owe bunty to w sumie takie małe ruchawki, bez większych konsekwencji; mało dramatyczne oraz dość łatwe do spacyfikowania). Jeśli konfiskujemy więźniom kontrabandę, rośnie ich niezadowolenie i tym samym szansa na bunt – dlatego lepiej jest... tego nie robić. To nieważne, że ta banda morderców, rabusiów oraz handlarzy pirackimi gramami komputerowymi ma wtedy na potęgę „skitrane” młotki, żyletki, noże itd. – są z tego powodu zadowoleni, więc szansa zamieszek... maleje!

Szkoda też, że **niektóre elementy rozgrywki są raczej ozdobnikami i wnoszą do zabawy niewiele albo nic**. Np. są w więzieniach gangi, ale nigdy nie

prowadzą one ze sobą wojen; jeśli już dochodzi do starć pomiędzy więźniami, to są to personalne animozje pomiędzy poszczególnymi skazańcami. Niska reputacja naszego „klawisza” wśród więźniów nie przekłada się odczuwalnie na ich zwiększoną wrogość czy pogardę w stosunku do tej konkretnej postaci. **Rozbudowywanie więzienia i naszego ekwipunku jest dość skromne** i w sporej części polega na zakupowywaniu rozmaitych skórów na posiadane już obiekty – różowe kible, pasiaste więzienne uniformy czy policyjna pała w smocze wzory jakoś mnie nie rajcują. A niektóre zagadki są wręcz absurdalne – np. rozbrajanie tykającej bomby w paczce dla więźnia to seria łamigłówek, choć detonator zasilany jest czterema bateriami, które można po prostu wyjąć – ale dopiero po rozwiązaniu zadania. Wcześniej się nie da, bo nie. Zauważyć też muszę, że **mniej więcej od połowy gry nic już nas nie zaskoczy**, bo wszystko, co się wydarzy po tym czasie, już widzieliśmy.

Amnestia niepotrzebna

Pomimo moich powyższych narzekań szybko wsiąknę w więzienną rutynę i odsiedziałem cały, około 15-godzinny wyrok(*) – i to bez poczucia, że marnuję sobie życie. Okej, jasne – Prison Simulator to nie jest nic wybitnego. Ale, kurde, wciążą i nieźle bawi. A chyba o to właśnie w tym wszystkim chodzi? [CDA]

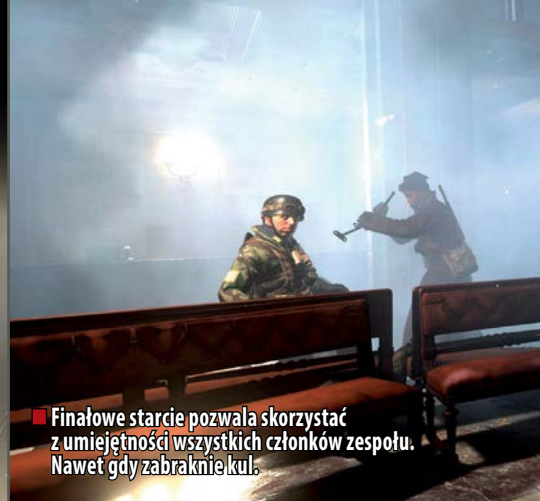
7

- + szybko wciaga
- + specyficzny (pół)światek
- + nie za trudna...
- + ...i z ładnym systemem pomocy
- + polska wersja językowa

- tak od połowy robi się powtarzalna
- rozmaite niedoróbki i absurdy
- sporo biegania w tę i we w tę
- taka sobie grafika

PLATFORMY: PC, PS5, PS4, XSX, XBO
 PRODUCENT: SLEDGEHAMMER GAMES
 FPS, II WOJNA ŚWIATOWA, KAMPANIA, MULTI

CALL OF DUTY VANGUARD



Finałowe starcie pozwala skorzystać z umiejętności wszystkich członków zespołu. Nawet gdy zabraknie kul.



■ Dostał w pręcie na froncie: **Krigror**

Jak tu się nie cieszyć na wieść, że Call of Duty po raz kolejny wraca do korzeni? W końcu to właśnie od II wojny światowej zaczęło się współczesne strzelanie w grach. Ponownie jednak okazuje się, że takie powroty mogą być kłopotliwe.

Nieżyjący już od ponad 11 lat rosyjski polityk Wiktor Czernomyrdin poza tym, że w latach 90. był premierem Rosji, zapisał się na kartach historii pięknym bon motem. Twórcy Vanguarda powinni sobie jego słowa wydrukować na papierze

Pięcioro wspaniałych

Ktoś sobie wymyślił, że pod koniec wojny wysłać do Niemiec oddział komandosów na tajną misję. W skład zespołu wejdą przedstawiciele aliantów – Brytyjczycy, Amerykanin, Australijczyk i Rosjanka. Pomysł tak naprawdę nie jest głupi: mamy tu bowiem zróżnicowanych bohaterów, każdy z nich zaś cechuje się innymi talentami. Smykałka do wspinaczki czy posługiwanie się materiałami wybuchowymi, umiejętność dowodzenia, wyczuwania wrogów na polu bitwy – to przecież przepis na ciekawą rozgrywkę. Cały jednak problem w tym, że nie udało się tych indywidualności ubrać w szaty, które przypominałyby coś wytworniej-

szego od wyświechtanego szynela na grzbiecie radzieckiego żołdaka.

Kampania jest naiwna. Miejscami wręcz głupia. Wyobraźcie sobie, że jedziecie pociągiem do serca Niemiec na tajną misję. Po drodze strzelacie, skaczecie między wagonami. Wyrzyniecie kompanię piechoty, nie licząc nawet pojazdów mniej lub bardziej opancerzonych. Dojeżdżacie na miejsce i tam okazuje się, że... nikt poza dowódcą nie wie, co jest celem misji. Chwalebne podejście, przyznanie – jak oficer zginie, Niemcy na pewno się nie dowiedzą, po co ta cała wycieczka. Albo Polina – nasza snajperka z frontu wschodniego. To jej właśnie przyjdzie wykazywać się sprytem i zdolnościami wspinaczki. A żeby grać z tym oswoić, twórcy wysłali go do punktu zbornego radzieckiej armii... po dachach. No bo przecież wiadomo, że w Stalingradzie nie ma ulic. A nawet jeśli już są, to nie można nimi przejść, bo zepsuło się auto. Serio. Ależ to jest durne!

Jeśli kupować, to dla dobrego multiplayera.

fine art, a następnie oprawione powiesić gdzieś w biurze. „Chcieliśmy jak najlepiej, a wyszło jak zawsze” – to wspaniałe motto jak ulał bowiem pasuje do całej gry.



HEROSI Z ŻYCIA WZIĘCI

Nasi bohaterowie tylko poniekąd są fikcyjnymi postaciami. Każde z nich jest mniej lub bardziej wzorowane na zasłużonych żołnierzach walczących na frontach II wojny światowej. Sierżant Kingsley to Sidney Cornell, który m.in. wstąpił się zlikwidowaniem stanowisk snajperów w Normandii. Niestety, nie dane mu było przeżyć wojny – zginął 7 kwietnia 1945 roku w Neustadt, wskutek wysadzenia mostu, na którym się znajdował. Więcej szczęścia miała Ludmiła Pawliczenko, pierwowzór Poliny Petrowej, uznawana za najlepszą radziecką snajperkę z 309 zabitymi Niemcami na koncie. Przeżyła wojnę i zmarła w wieku 58 lat. Dłużej żył Terence Otway, brytyjski oficer będący jednym z dowódców batalionów spadochronowych w Normandii – dożył 92 lat. Lucas Riggs to Charles Upham, Nowozelandczyk dwukrotnie udekorowany Krzyżem Wiktorii, najwyższym odznaczeniem wojennym Imperium Brytyjskiego. Wade Jackson pojawił się zaś w grze jako postać inspirowana Vernonem L. Micheelem, uhonorowany Krzyżem Marynarki Wojennej, tj. najwyższym odznaczeniem amerykańskich sił morskich.

■ Azjatyckie misje należy zaliczyć do najciekawszych w grze.



Żeby nie było, że tylko narzekam: kampania jest zróżnicowana. Zobaczycie Normandię nocą, kawałek Azji, Afrykę. Nie zabraknie Stalingradu i finału na lotnisku w Niemczech. **Twórcy zrobili dużo, żebyśmy się nie nudzili, i fakt ten trzeba docenić.** Jest też parę lepszych scen – co ciekawe, należy do nich zaliczyć całą w zasadzie Azję i wątek 93. dywizji piechoty, będący ciekawym przykładem marginalizowania czarnoskórych Buffalo Soldiers w wojskach aliantów. Bez obaw jednak – zrobiono to świetnie. Ani na siłę, ani bezczelnie. Po prostu smutna, opowiedziana trochę między wierszami rzeczywistość tamtych czasów. Spodobał mi się też wątek Jannicka Richtera – niemieckiego oficera SS, który prowadził przesłuchania. Pewnie, postać niemiła, bo przypomina skrzywionego brata bliźniaka Grubera z „Allo ‘Allo!” – całość jednak została pokazana na tyle sugestywnie, że człowiek jest w stanie uwierzyć, iż zło nazistowskich Niemców nie zaczęło się od Hitlera czy sztabu SS, a właśnie od całej nomen omen rzeszy takich zwykłych ludzi zdolnych do niezwykłego okrucieństwa.

Vanguard siecią stoi

Chyba już tradycyjnie lepiej wypada strzelanie w sieć. Powiem więcej: jeśli kupić nowe Call of Duty, to przede wszystkim z myślą o bieganii po arenach z innymi graczami. Choć brakło mi jakiegoś większego trybu z pojazdami, to całość tak czy

inaczej jest w dechę. Pomijając już fakt, że mamy do dyspozycji mnóstwo uzbrojenia, do tego modyfikowalne (możemy zmieniać celowniki, lufy, magazynki itd.), to wskakując do gry, wybieramy sobie tempo walki. Taktyczne, szturmowe lub szybkie – to ustawienie wpływa na liczbę graczy na mapie oraz na intensywność rozgrywki. Ostatnie z wymienionych to prawdziwe mambo z szatanem – ginie się co parę sekund. Przeskoczenie z tego do Battlefieldda sprawia, że ten ostatni wydaje się ślamazarny. Poza tym – ogrom zawartości. Mamy 20 map, a także 12 specjalistów do wyboru – oczywiście zarówno uzbrojenie, jak i część wojaków oraz całą masę różnego rodzaju ozdóbek trzeba sobie odblokować. Robi się to jednak przyjemnością. Na wspomnienie zasługuje **lokacja Das Haus – jestem przekonany, że trafi do kanonu map CoD-a** i zobaczymy ją jeszcze niejeden raz. Podobnie zresztą jest z Gavutu i Desert Siege.

Nie zabrakło też trybu zombie – tyle że tym razem jest on trochę nijaki. Rozgrzywka dzieli się na dwie następujące po sobie fazy. Pierwsza to wypad przez portale, by wykonać jedną z trzech dostępnych tam misji. Druga to powrót do bazy i czyszczenie jej z umarłaków, które w międzyczasie rozplenili się na podwórku, a następnie ogarnianie wyposażenia i rozwój postaci. Innymi słowy – wydajemy zgromadzony hajs i zebrany po drodze surowiec oraz pijemy różnorakie napoje podnoszące współczynniki bazowe naszych herosów. Ci ostatni zaś, wzorem pozostałych trybów, mają specjalne zdolności. W ogólnym kształcie nie zmienia to jednak rozgrywki, która toczy się tu w rytm kolejnych wypadów i powrotów. Trwa zaś, dopóki nie padniemy lub się nie ewakuujemy. Na plus zaliczyć trzeba fakt, że walka z nieumarłymi stała się o wiele przystępniejsza i pograć z marszu może tutaj każdy. Zasady ogarniania się od ręki, a zabawa pomaga w levelowaniu sprzętu do „zwykłego” multi. Na minus – cóż, na dłuższą metę wieje nudą. ➤





■ Starcia z nieumarłymi w obecnym wydaniu są łatwiejsze do ogarnięcia, ale też nudniejsze.

ESKORTUJ KULĘ ETERYCZNĄ DO MIEJSCA TRANSMISJI

PODMÓC

W REZERWIE

W REZERWIE

W REZERWIE

W REZERWIE

W REZERWIE

W REZERWIE

W REZERWIE

W REZERWIE

W REZERWIE

W REZERWIE

W REZERWIE

W REZERWIE

W REZERWIE

W REZERWIE

W REZERWIE

W REZERWIE

W REZERWIE

W REZERWIE

W REZERWIE

W REZERWIE

W REZERWIE

W REZERWIE

W REZERWIE

W REZERWIE

W REZERWIE

W REZERWIE

W REZERWIE

W REZERWIE

W REZERWIE

W REZERWIE

W REZERWIE

W REZERWIE

W REZERWIE

W REZERWIE

W REZERWIE

W REZERWIE

W REZERWIE

W REZERWIE

W REZERWIE

W REZERWIE

W REZERWIE

W REZERWIE

W REZERWIE

W REZERWIE

W REZERWIE

W REZERWIE

W REZERWIE

W REZERWIE

W REZERWIE

W REZERWIE

W REZERWIE

W REZERWIE

W REZERWIE

W REZERWIE

W REZERWIE

W REZERWIE

W REZERWIE

W REZERWIE

W REZERWIE

W REZERWIE

W REZERWIE

W REZERWIE

W REZERWIE

W REZERWIE

W REZERWIE

W REZERWIE

W REZERWIE

W REZERWIE

W REZERWIE

W REZERWIE

W REZERWIE

W REZERWIE

W REZERWIE

W REZERWIE

W REZERWIE

W REZERWIE

W REZERWIE

W REZERWIE

W REZERWIE

W REZERWIE

W REZERWIE

W REZERWIE

W REZERWIE

W REZERWIE

W REZERWIE

W REZERWIE

W REZERWIE

A ray tracing gdzie?!

Technicznie... jest poprawnie, jak na chlubne tradycje wielkich wydawców ostatnimi czasy. Zapowiedzi głosiły, że Vanguard będzie śmigać na silniku, który zastosowano w ostatnim wcieleniu Modern Warfare – spodziewałem się więc ujrzeć tytuł, który będzie prezentował się bardzo dobrze i robi użytek np. z ray tracingu. Niestety, każdy, kto kupił RTX-a, zostanie z nim jak Himiłsbach z angielskim, bo o technologii śledzenia światła nie ma tu mowy. A szkoda, jest parę scen,

sztuczną inteligencję żołnierze – takie atrakcje was czekają, jeśli zaczniecie kombinować. Ach, zapomniałem o psach! Futrzaste bestie są tak zmyślnie tresowane, że jeśli zostaniecie z tyłu, to zaczną biegać slalomem między waszymi kompanami – tylko po to, by na końcu dopaść właśnie was. Oczywiście nikt z towarzyszących wam komandosów w tym czasie nawet na zwierzaka nie spojrzy.



■ Radzieckie misje nie porywają, szczególnie idiotyczny początek.

Kampania fabularna jest zróżnicowana, ale naiwna, a miejscami idiotyczna.

gdzie przydałaby się bardzo – choćby noc w Ardenach czy początkowe misje w dżungli. Ogółem **mam wrażenie, że gra wygląda gorzej od reedycji Modern Warfare.**

Bardziej nawet od obecności ray tracingu ucieszyłoby mnie poprawki sztucznej inteligencji. Jak na Niemców przysłało, Al w Vanguardzie dobrze walczy – ale tylko wtedy, gdy na placu boju jest ordnung i gracz pyka sobie ołowiane piguły zza osłon w sposób spokojny i przewidywalny, kolejno zdejmując wrogów i przesuwając się metr po metrze. Ale spróbujcie tylko zaszarżować lub iść boki. Czasem miałem wrażenie, że gdyby siły Hitlera podczas II wojny światowej walczyły jak nasi przeciwnicy w nowym Call of Duty, to niemiecką armię we wrześniu 1939 roku wyrznięby do nogi polski słupek graniczny. Paraliż, bezsensowne kręcenie się, nieumiejętność zmiany kierunku, w którym mierzą kierowani przez

Błędy graficzne? A jakże! Redakcyjni obśmialiśmy widoczność w jednej misji zającą, który... wskakuje w ziemię i znika. Tak demonstracyjnie, przed samym nosem gracza – jakby twórcy chcieli się pochwalić pięknym skrytem. Ktoś chyba jednak zapomniał, że natura obdarzyła te płochliwe zwierzęta kluczową dla przeżycia umiejętnością kopania nor – zamiast tego w Vanguardzie dostały nader przydatny talent wnikania w glebę. Groteskowo wygląda też scena, w której twórcy zapomnieli o... krwi i ranach postrzałowych u ofiar ulicznej egzekucji. I nie są to jakieś poboczne wydarzenia – widzimy jedną z ważniejszych sekwencji w grze, a całość prezentuje się tak, jakby rzeźzone ofiary przstraszyły się niemieckich kapiszonów i padły na zawał. Poza tym zdarza się, że wykrywanie kolizji u przeciwników wywinie fikołka – czy to przy kryciu się między przeszkodami, czy to podczas wysiadania z ciężarówki, szczególnie jak strzelicie do kierowcy.

Ogółem **Vanguard sprawia wrażenie gry zrobionej dobrze – ale tylko jeśli gracie fair, nie kombinujecie i nie rozglądacie się na boki.** Całe szczęście, że tytuł pracuje bez większych zgrzytów – ale dopiero od pierwszego patcha po premierze, bo wcześniej wieszał się równie często jak Windows Me na przełomie wieków.

Grę w pełni spolszczono i wyszło to nawet niezłe, jednakże dobór głosu sierżanta Arthura Kingsleya sprawia wrażenie nieco... rasistowskiego. To czarnoskóra postać (swoją drogą, to ten sam oficer, który jako jedyny znał cel tajnej misji w Niemczech...) i ktoś podjął decyzję, że w związku z tym musi brzmieć dudniaco, nisko, tubalnie, by nie powiedzieć – bluesowo. Głos w ogóle nie pasuje do postaci i z początku mocno odrzuca. Potem trochę się już do niego przyzwyczaiłem, ale zgrzytał do końca.

Zmarnowana okazja

Tym, czego można być pewnym, kupując Vanguarda, jest dobry multiplayer – cała reszta jest niestety kolejną zmarnowaną okazją. Przede wszystkim – by pokazać II wojnę w sposób świeży, odkrywczy i zapadający w pamięć. Do diabła, niech w końcu ktoś w Activision zatrudni gamingowego Tarantino od scenariusza i reżyserii – o niczym innym nie marzę, grając ostatnimi czasy w drugowojenne strzelanki dla samotnych graczy. To temat, który zasługuje na poważne i odważne zarazem podejście – a zamiast tego znowu dostajemy co najwyżej tru-tu-tu z pepeszy i naiwną opowieść. Nie wiem jak wy, ale ja już mam tego trochę dość. [CDA]

7

+ bardzo przyjemny, drugowojenny multiplayer
+ dobre mapy multi
+ grafika jest w porządku, szczególnie misje w Azji i w Normandii
+ kampania miejscami może się podobać...

— ...ale ogólnie jest bardzo naiwna, a niektóre misje są wręcz idiotyczne
— problemy z AI
— w porównaniu do Modern Warfare – krok wstecz
— tryb zombie na dłuższą metę nudny

GRALIŚMY NA: PC WERSJA PL: PEŁNA

PC: WIN 10, INTEL CORE I3-4340/AMD FX-6300, 8 GB RAM, GEFORCE GTX 960/RADEON RX 470

PLATFORMY: PC, NS
PRODUCENT: ROCK SQUARE THUNDER
ZRĘCZNOŚCIOWA, PLATFORMOWA, ZELDA

The Light Bringer

■ Schodził ze szlaku, by zebrać je wszystkie: **Eugeniusz Siekiera**

Cyfrowe półki uginają się od małych, niepozornych perełek, które przechodzą całkowicie bez echa, mimo że niczego im nie brakuje, a wzorce czerpią od najlepszych. To właśnie jedna z nich.

Historię świata i toczącego go zepsucia poznajemy z rymowanek siostry bohatera (a w zasadzie jej ducha), która odgrywa rolę narratorki i przewodniczki komentującej na bieżąco wszystkie wydarzenia. Słucha się tego przyjemnie (doceniam też, że rymy udało się zachować zarówno w anglojęzycznej wersji, jak i polskim tłumaczeniu), ale sama opowieść nie jest szczególnie wciągająca.

Mała wielka przygoda

Ważniejsze okazują się czekające na nas wyzwania. Każdy etap przypomina rozległy labirynt złożony z ukrytych skrótów, niebezpiecznych pułapek i zagadek środowiskowych. Akcję obserwujemy w rzucie izometrycznym, mogąc obracać kamerę w zakresie 360 stopni (choć niestety kąta jej nachylenia już nie zmienimy, podobnie jak odległości od bohatera), co ma kolosalne znaczenie w odkrywaniu ścieżek, platform i znajdziek. Do najważniejszych należą kryształy światła; każda mapa ma ich kilkadziesiąt i pozwalają usunąć zepsucie z monolitu znajdującego się na końcu poziomu. Zebranie wszystkich może być nie lada wyzwaniem, choć na szczęście nie jest to wymagane, by awansować dalej.

Świat gry dzieli się na **cztery zróżnicowane tematycznie krainy, co daje łącznie 15 klasycznych map**, a dodatkowo kilka aren zarezerwowano dla bossów. Nie są to imponujące liczby, jeśli jednak zdecydujemy się zajrzeć we wszystkie zakamarki i zanurkować

w opcjonalnych lochach, czas przejścia kampanii znacząco się wydłuży. Oprócz wspomnianych okruszków światła kolekcjonujemy czerwone kryształy, mikstury życia (odnawiają utracone serduszka) oraz obiekty fabularne. Trafić można także na klucze, które pozwalają otworzyć przejścia do trudniejszych, choć na ogół nieobowiązkowych miejsc.

Taka polska Zelda

Wyzwania środowiskowe wymagają od nas korzystania z rozmaitych przedmiotów – tu przepchnij głaz, by zbudować prowizoryczne schody bądź zasłone przed niebezpiecznymi płomieniami, tam znajdź zębatkę do uszkodzonego mechanizmu, by aktywować jakiś ruchomy obiekt, i tak dalej. Rozgrywka nie wygląda na skomplikowaną, wystarczy odrobina zręczności i spostrzegawczości. Trudność leży tu w samej eksploracji – kamera ukazująca akcję w sporym oddaleniu sprawia, że **niełatwo oszacować odległość między platformami, te bywają bardzo wąskie**, a marginesy błędów liczone są w pikselach. Prawdziwym testem cierpliwości okazuje się trzecia kraina, pełna śliskich, lodowych nawierzchni.

Nie zabrakło i walki. Na wczesnym etapie zdobywamy bumerang, który pomaga czyścić świat ze stworków zarażonych

zepsuciem. Wyglądają pocieszenie, ale potrafią być niebezpieczne, szczególnie na ciasnej przestrzeni, gdzie mamy ograniczone pole manewru. Niektórym wystarczy przydzwonić w czerep, część trzeba zająć od tyłu lub pokonać innym

Polski indyczek zainspirowany starszymi odśłonami Zeldy.

sposobem. Wspomniałem też o bossach – nie są to może szczególnie emocjonujące starcia, ale paski życia topnieją powoli, więc trzeba uważać. Szczególnie że każda skucha zabiera nam jedno serce, a gdy stracimy wszystkie, musimy mierzyć się z poziomem od początku. To potrafi boleć.

Odmalowana w pastelowych barwach kraina i obiekty zbudowane z prostych brył prezentują się dość skromnie, ale pozytywnie wpływają na czytelność oprawy. To duży plus w świecie, w którym tak wiele zależy od dobrze wymierzonego skoku i dostarczenia tego, co starannie ukryte w ciasnym przejściu. Polski indyczek ewidentnie inspirowany się starszymi odśłonami Zeldy i całkiem udanie wpisuje się w podobną formułę. Ma swoje małe grzeszki, ale jak na debiut, jest naprawdę niezłe. [CDA]



7

+ rozległe i dobrze skonstruowane poziomy
+ sporo wyzwań, pułapek i opcjonalnych miejsc na każdym etapie
+ prosta, ale czytelna grafika i nastrojowa muzyka
+ narratorka komentująca wszystko rymowanekami

- wysoko zawieszona kamera nie ułatwia eksploracji
- niezbyt angażująca walka
- reset etapu po utracie wszystkich serc boli
- dość krótka, jeśli nie czyścimy map w 100%

PLATFORMY: PC, PS5, PS4, XSX, XBO
 PRODUCENT: KONAMI
 PLATFORMOWE, METROIDVANIE, WAMPIRY

Zabawił się w archeologa: **Otton**

Poczekajcie. Nim zacznę pisać, wezmę jeszcze tylko dwa wdechy. Za chwilę będę walczyć sam ze sobą, by nie zamienić tej recenzji w kolejną ścianę żalów wobec Konami...

Smucić się i wytykać jest natomiast co. I to bynajmniej nie z powodu Advance Collection, które **samo w sobie jest akurat miłym sposobem na poznanie kilku klasyków**. Co prawda nie jest to już typowe „best of”, jakie stanowił pakiet Anniversary Collection z 2019 roku, lecz (jak sugeruje tytuł) po prostu zbiór kilku Castlevanii wydanych wyłącznie na Game Boya Advance. Poprzedni pakiet był może dużo ciekawszy i bogatszy, ale ostatecznie tytuły takie jak Circle of the Moon, Harmony of Dissonance czy Aria of Sorrow (i czwarty, o którym później) jak najbardziej wypadają również kojarzyć.

Rozczarowanie budzi przede wszystkim to, że Konami znów bawi się wyłącznie w archeologię. Nie do wiary, że firma zatrudniająca tak utalentowanych developerów, którzy dali światu wiele znakomitych marek (Metal Gear, Silent Hill, Castlevania, PES), przez kiepskie decyzje nie potrafi odzyskać należnego jej nigdy statusu. **Ileć raz nazwa koncernu pojawia się w ostatnich latach na łamach pisma, zwykle ma to miejsce przy okazji recenzji kolejnych remasterów** z innych epok, względnie wyglądających jak budżetówki sequeli gier sprzed ponad 30 lat w stylu Getsu Fūma Den (nad którego wczesnodostępową wersją pastwiłem się w wydaniu 08/2021). Japończykom

udało się już kompletnie zniszczyć nawet renomę PES-a. Przyjemnie zatem było pograć znów w starsze Castlevanie, ale jeszcze smutniej uświadomić sobie, że jedyne zapowiedzianą nowością z tej serii pozostaje multiplayerowa mobilka. Jak na ironię, wracając zza grobu po mocnym restarcie.

Boli mnie to, że gdy Konami tonie w archeologii, Nintendo odważnie atakuje genialnym Metroid Dread (recenzja w numerze 13/2021). Forma, w jakiej Nintendo upamiętniło drugą założycielską dla gatunku metroidvanii serię, podoba mi się dalece bardziej. Żale wylane, zatem...

Unikając frustracji

Zdecydowanie cieszy to, że choć Konami nie zmieniło w swoich klasykach wiele, postarało się choć trochę urozmaicić nam tradycyjną zabawę. Bardzo słusznym w dzisiejszych czasach krokiem jest dobudowanie dodatkowego menu, które pozwala nie tylko przełączać się pomiędzy wszystkimi dostępnymi w pakiecie gramami,

ale też **w dowolnym momencie zapisać postęp i wrócić w to samo miejsce, gdy powinine się nam noga**. Choć dawne zapisywanie rozgrywki wyłącznie w specjalnych pokojach dodawało grze smaczku, dziś jest już odrobinę męczące. Zwłaszcza w momencie, gdy akurat uda się nam na ostatnim skrawku życia wygrać walkę z bossem, ale i tak wiemy, że zaraz trzeba będzie ją powtórzyć, bo dotarcie do miejsca zapisu bez najmniejszego draśnięcia graniczy z cudem. Zapisywanie w każdej chwili, choć możliwe, nie jest w pełni wygodne. System nie jest zaimplementowany bezpośrednio w samej grze i skorzystanie z niego wymaga, jak na mój gust, zbyt wielu kliknięć.

Większych zmian poza dodatkowym systemem zapisu oraz możliwością cofania czasu jednak brak. **Grafika praktycznie niczym nie różni się od pierwowzorów wydawanych w latach 2001-2003**. Jedyna drobna poprawka to możliwość ustawienia panoramicznych proporcji w menu, względnie wybrania sobie tła

Castlevania

ADVANCE COLLECTION



■ Różnorodne walki z bossami to istotny element każdej z gier w pakiecie.



■ Circle of the Moon jest najtrudniejsza, z uwagi na dość ślamazarne ruchy bohatera.



■ W każdej z gier towarzyszą nam głównie mury XVIII/XIX-wiecznego zamczyska.



■ Gra umożliwia wybór proporcji panoramicznych, ale nie wygląda to zbyt korzystnie.



■ Aria of Sorrow to najlepsza produkcja z pakietu.

w miejsce czarnych pasów po bokach. Szybko jednak z 16:9 zrezygnowałem i wróciłem do klasycznego formatu. W panoramicznym obraz sprawia bowiem wrażenie nienaturalnie rozciągniętego. Poza tym każda z gier wygląda bardzo dobrze i gdyby były to nowe indyki, recenzenci zapewne chwaliliby je za staranny pixel art.

Rozbierając na części

Widać, że oferowane nam w pakiecie tytuły ukazywały się jeden po drugim, bo wyglądają dość podobnie do siebie, oferując jedynie skromną ewolucję. Każda z gier to nie tak wielkich (jak na obecne standardy) rozmiarów metroidvania w formie sidescrollowanej platformówki, obfitująca w kolejne pokoje do zwiedzenia, bossów do zabicia i różne umiejętności, których zdobycie otworzy nam przejścia w nowe obszary mapy. Circle of the Moon przenosi nas do 1830 roku i stawia naprzeciw nam samego Draculę. Z dzisiejszej perspektywy gra razi nieco topornymi ruchami bohatera, na które dobrym lekarstwem jest odblokowywany z czasem sprint. Jego obsługa jest jednak średnio wygodna – konieczność dwukrotnego wybrania kierunku sprawia, że dużo wygodniej biega się tu z pomocą krzyżaka niż gałki.

Problemy te znikają jednak w Harmony of Dissonance, gdzie postać przemieszcza się już dużo żwawiej. Ta wydana rok później gra to z kolei przygoda Juste Belmonta, poszukującego w zamku za-

ginionej przyjaciółki. Przypadła mi do gustu dużo bardziej za sprawą wyraźnie płynniejszych animacji ruchu – prawdopodobnie ma to również duży wpływ na zauważalny spadek poziomu trudności. Mam też wrażenie, że w kolejnych odsłonach mocno wzrosła skuteczność ataków dystansowych, które są zależne od wybranego akurat wekwipunku przedmiotu. Do menu przedmiotów zresztą ogólnie warto zaglądać, by zakładać zdobywane stop-

pasuje. Pierwotnie został wydany jeszcze na SNES-a w 1995 roku, czyli sześć lat przed debiutem Game Boya Advance. Tę różnicę wieku dość mocno widać, nawet nie tyle w oprawie graficznej, co w samej mechanice. Dracula X okazuje się szalenie męczące, zwłaszcza jeżeli przesiądziesz

Kolejna paczka klasycznych Castlevanii, tym razem głównie z epoki GBA.

niowo nowe pancerze, zwiększające naszą siłę ataku czy obronę. Każda z odsłon zawiera bowiem drobne elementy RPG. Podobnie wygląda to w przypadku Aria of Sorrow, opowiadającej o przygodzie Somy Cruza, który chwilę po zaćmieniu słońca z 2035 roku, podobnie jak poprzednicy, budzi się w starym zamczysku opanowanym przez potwory.

No dobra, trzeba napisać wreszcie także coś na temat gry zamykającej pakiet, którą jest Dracula X. Szczercze mówiąc, nie mam pojęcia, w jakim właściwie celu została tu dodana. Prawdopodobnie ktoś w Konami zauważył po prostu, że trzy produkcje to przy przebogatej Anniversary Collection lekka kpina i warto dołożyć coś jeszcze. Problem w tym, że wspomniany tytuł do Advance na okładce kompletnie nie

się na niego wprost ze stanowiącej główne danie trylogii. Potraktujcie je zatem raczej jako bonus.

Każdy ma swoje

Koniec końców Konami przed rozpaleniem stosów broni się tym, co zawsze – swoją dawną renomą. To zarówno oznaka wielkości, jak i powód do smutku. Choć tęskni się za jakimkolwiek nowym hitem z logo tej firmy na okładce, w momencie gdy nie widać go nawet na horyzoncie, również te wspominki dawnej chwały przyjmuje się z radością. Złwłaszcza gdy pakiet można kupić za ułamek ceny sprawnego, używanego Game Boya. Jak mówi stare przysłowie, w życiu trzeba się cieszyć również z małych rzeczy. I choć trudno się takim Konami zachwycić, ostatecznie lepsze już takie niż żadne. [CDA]

7+

- + paczka klasyków z Game Boya
- + okazja do nadrobienia świetnych gier
- + nawet dzisiaj wyglądają bardzo ładnie
- + dodatkowy system zapisów

- Dracula X dodane zupełnie od czapy
- w porównaniu z Anniversary lekkie odcinanie kuponów
- gdzie to Konami prawdziwie takie?

PLATFORMY: PC, PS5, PS4, XSX, XBO

PRODUCENT: UBISOFT

SPORTY EKSTREMALNE, SANDBOX, ONLINE


■ Pociągnął za zawleczkę: **Otton**

Ludzie często nie zajmują się sportami ekstremalnymi z dwóch powodów – niedoboru odwagi lub nadmiaru wyobraźni, pozwalającej uświadomić sobie, jak skończy się uderzenie w skały z prędkością 150 km/h.

Jedyną „wyczynową” konkurencją, jaką osobiście skłonny jestem „uprawiać”, są 12-godzinne, międzykontynentalne loty samolotem(*) – oczywiście w fotelu pasażera oraz z serwisem przekąsek. Pomimo prowadzenia mało kontuzjogennej trybu życia muszę przyznać, że zdarza mi się po pracy długimi godzinami przypatry-

co reklamować napitek widzom... I tak sobie wtedy najczęściej myślę, czy życie rzeczywiście należy przedłużać na siłę zamiast czerpać z niego pełnymi garściami.

Zabrzmiało okrutnie, ale na szczęście dzięki Riders Republic już dłużej takich refleksji snuć nie trzeba, bo gra pozwala

Szus na deskach i oponach

To kolejne w ostatnich latach podejście Ubisoftu do tematyki gier o sportach ekstremalnych. Firma cyklicznie stara się zaproponować w tym klimacie coś ciekawego, ale do tej pory w pamięć zapadły mi wyłącznie Shaun White Snowboarding oraz Steep – i to niestety z innych powodów, niż koncert zapewne by chciał. Choć i tym razem developerzy w kilku miejscach nieco się potykają, spieszę donieść, że Riders Republic to już na szczęście wyraźnie wyższa półka.

To jedno z lepszych podejść Ubi do tematyki sportów ekstremalnych.

wać na YouTube ludziorom gotowym gnać na złamanie karku rowerem po stromych zboczach wysokogórskich partii Andów. Jakie widoki... Jakie emocje... Poczucie totalnej, nieskrępowanej wolności... Skąpo rozstawione w tle barierki z logo słynnego napoju energetycznego, mające nie tyle zabezpieczać przed wypadkiem,

la pobawić się w sporty ekstremalne w całkowicie bezpiecznych warunkach. Pomimo wszystkich swoich ułomności jest to przy okazji **zabawa przynajmniej przez kilka pierwszych godzin szalenię wciągająca** – zwłaszcza że nie musimy martwić się sporym ryzykiem połamania kości.

W porównaniu do poprzednich prób zapewnienia nam adrenaliny nowa produkcja cechuje się dużo większym luzem oraz sporych rozmiarów światem z kilkoma różnymi dyscyplinami, niekojarzącymi się wyłącznie z jedną porą roku. **Główne atrakcje to jazda na rowerze, nartach, snowboardzie i loty na paralotni.** Lista ta nie sprawia może wrażenia szczególnie bogatej, ale wystarczy, by przez kilkanaście godzin przyjemnie się pobawić, czy to ścigając się z innymi wariatami (i żywymi,

(*) Co według statystyk i tak jest dużo bezpieczniejsze od np. gnanego samochodem po autostradzie.



i sterowanymi przez AI), czy próbując wycisnąć jak najlepszy wynik punktowy podczas wykonywania trików.

Developerzy kombinowali jak mogli, by nieco zróżnicować atrakcje. Jednym razem doczepiają do roweru napęd rakietowy, serwując nam pustynny wyścig mocno przypominający starwarsowe zmagania na Tatooine. Innym pokrywają ekran dodatkowym „śniegiem” (takim telewizyjnym), umieszczają na głowie blaszany kask i wiążą nam do butów drewniane narty. Oldskul pełną gębą! Miło wspominać też grupkę przebranych za tygrysy kolarzy, śmigających przez ubłocone runo leśne, czy loty wingsuitem bez napędu, za to wspomagane spadochronem. Oczy dookoła głowy są tu wymagane, bo choć gra pozwala swobodnie cofnąć się o kilka sekund np. w przypadku zderzenia czy pominięcia punktu kontrolnego, procedura ta nie zatrzymuje czasu dla przeciwników, nawet podczas zabawy z botami.



Salto na dwa piszczele

Warto zaznaczyć, że Riders Republic oferuje nam dwa nieco odmienne schematy sterowania. Jeden z nich pozwala mieć większą kontrolę nad wykonywanymi sztuczkami kosztem braku możliwości manipulowania kamerą (prawa gałka pozwala nam wpływać na pozycję kołozijn). Z tego ustawienia warto korzystać szczególnie podczas freestyle'u, a cieszę fakt, że gra nie rzuca nam wtedy kłód pod nogi i dobrze radzi sobie ze śledzeniem naszej postaci. Drugi sposób sterowania jest z kolei przeznaczony głównie do konkurencji, w których bardziej liczy się jak najszybsze przekroczenie linii mety. W każdej chwili możemy swobodnie się między tymi schematami przełączać, zgodnie z potrzebami. Inaczej jest jedynie w przypadku latania, bo tu zabrakło konkurencji innych niż czasówki.

Pozytywne zwariowanie i wyciągnięcie kija z wiadomej części ciała to największa zmiana jakościowa względem poprzed-

PRZEWODNIK TURYSTYCZNY

ŚWIAT RIDERS REPUBLIC INSPIROWANY JEST KILKOMA AUTENTYCZNYMI AMERYKAŃSKIMI PARKAMI NARODOWYMI:

MAMMOTH MOUNTAIN – raj narciarski w Sierra Nevada, oferujący przeszło 150 tras oraz 27 wyciągów. Okoliczne wzgórza powstały w wyniku aktywności wulkanicznej, najwyższy punkt góry położony jest na wysokości 3370 m n.p.m.

YOSEMITE – kalifornijski park narodowy, cechujący się gołymi, stromymi skałami i masą zieleni (znajdziemy tu ok. 3500 gatunków roślin). W odróżnieniu od Mammoth są to tereny nietknięte w większości ręką człowieka, żyje tu też wiele zagrożonych gatunków.

GRAND TETON – co ciekawe, ten obfitujący w jeziora obszar chroniony w Wyoming stał się parkiem narodowym dzięki aktywności Rockefellera i prezydenta Roosevelta. Stłący z sosen i świerków obszar kryje przeszło 300 km szlaków turystycznych.

SEQUOIA – położony w Kalifornii park jest drugim po Yellowstone najstarszym rezerwatem w USA. Słynie z mamutowców (gatunek drzewa iglastego), a najsłynniejszym jest General Sherman, rosnące w tamtejszym lesie olbrzymów drzewo uchodzące za największe na świecie.

BRYCE CANYON – to z kolei mocno pustynny obszar w Utah, pełen pomarańczowych skał z wapienia o wysokości 40-50 metrów. Wbrew nieco pustynnemu krajobrazowi zimą można tu również pojeździć na nartach.

ZION CANYON – otaczający rzekę Virgin park w Utah, słynący m.in. z wodospadów i licznych urwisk. Znanie jest też miejscowe jezioro, które powstało w 1995 roku po tym, jak z przyczyn naturalnych osunęły się skały.

CANYONLANDS – obszar pustynny w Utah, skupia się głównie wokół wyżyny Kolorado. Co ciekawe, na tym obszarze znajdziemy ponad 1,5 tys. km dróg. Zbudował je rząd USA, z myślą o przyszłym wydobyciu uranu do broni jądrowej (projekt został potem porzucony).

nich podejść developera do tematyki, ale już **fizyka ponownie ma swoje problemy**. Tyle że dzięki większej liczbie dyscyplin przeszkadza to wyraźnie mniej. W przypadku jazdy na rowerze lub desce czy lotu w wingsuicie większych błędów nie uświadczylem. Silnik fizyczny, co ciekawe, najgorzej radzi sobie z... narciarstwem, co jest o tyle zabawne, że właśnie ten element najmocniej kulał również w Steepee. Oj, Ubi, Ubi...

Na porządku dziennym są sytuacje, w których nasz fan białego szaleństwa bez żadnego skrępowania podjeżdża na dwóch deskach pod stromą górkę (nawet bez nabrania wcześniej prędkości) lub ma problem z obróceniem się twarzą do kierunku jazdy, gdy wykonujemy obrót w powietrzu. Minimalnie za duży kąt obrotu i dalej skuteczniamy jazdę „na ślepo”. **Cechą wspólną dla wszystkich dyscyplin są też liczne, acz niepsujące zabawy, drobne błędy animacji.** Efekty kraks są z kolei komiczne, a nasza postać frunie wtedy bezwładnie niczym szmaciana lalka. Zaznaczmy jednak, że w dobrej zabawie nijak to nie przeszkadza, a biorąc pod uwagę lekko humorystyczny wydźwięk całości... może tak po prostu miało być? Podobnie wyglądało to zresztą w grach takich jak Trials czy Skate 2.





Widać wyraźnie, że Riders Republic jest przede wszystkim sieciówką.

7+

- + sporty ekstremalne bez wychodzenia z domu
- + spora różnorodność konkurencji
- + jeżeli kręcą was skórki, posiadacie przy tym długo
- + świat inspirowany prawdziwymi parkami narodowymi
- + rakietowe rowery!!!

- koniec końców bezcelowa
- kulejąca tu i ówdzie fizyka
- wymóg bycia online do robienia progresu

Śniegi i deszcze

Wszystkich tych atrakcji posmakować możemy w całkiem sporym (aczkolwiek nieco monotonnym, bo złożonym wyłącznie z gór i dolin), otwartym świecie. Dominują tu liczne wierzchołki, osadzone w różnych strefach klimatycznych. Co ciekawe, mapa to skondensowane w jedną całość wycinki odpowiadające wizualnie siedmiu amerykańskim parkom narodowym (patrz: ramka).

Raz pędzimy więc ośnieżonym zboczem, by kilka hopek dalej wpaść w zielony las i skończyć wyścig, taplając się w błocie – a to wszystko **bez jakichkolwiek ekranów ładowania nawet podczas szybkiej podróży, przynajmniej w testowanej przez nas wersji na PlayStation 5.** Nikt też nie broni nam, by zamiast przenościć

się z punktu do punktu wskoczyć np. na rower czy skuter śnieżny i wybrać się na swobodną podróż po świecie.

Kryptosieciówka

Inna sprawa, że naszą swobodę na łonie amerykańskiej przyrody czasami mocno ogranicza **wymóg stałego połączenia z internetem, nawet gdy akurat ścigamy się z botami.** Teoretycznie istnieje tutaj offline'owy tryb Zen, ale to po prostu odpowiednik swobodnej jazdy i pasek postępu jest w nim zablokowany. Kiedy więc serwery Ubisoftu postanowią sobie odpocząć, granie nie przyniesie nam żadnych nagród. A bez zdobycia odpowiedniego poziomu konta nie damy rady odblokować wszystkich konkurencji, bo też kolejne

przychodzą więc nie tylko na drodze ciągłego samodoskonalenia. To przy okazji furtka, by wrzucić do gry sklepik z całą masą przedmiotów kosmetycznych, do nabycia za prawdziwe pieniądze. Za gotówkę kupimy tu elementy niewpływające szczególnie na skilla (m.in. strój uczestnika Tour de France), podczas gdy istotniejszy dla wyników sprzęt przyniesie nam wytrwałe granie.

Niewrażliwy na ból

Problem jednak w tym, że po dobrnięciu do tego swoistego endgame'u dość prosta mimo wszystko pętla gameplayu zaczyna nam powoli powszednieć i łapiemy się na tym, że kolejne przejazdy w dół stromych zboczy uskuteczniamy już nieco mechanicznie, bardziej wiedzeni chęcią wbicia kolejnych pasków niż potrzebą adrenaliny czy chęcią podziwiania świata. Zwłaszcza że wizualnie Riders Republic nieco rozczarowuje. Sporo mocy obliczeniowej, jaką zużywa gra, zostało tu spożytkowane na bardzo daleki zasięg renderowania. Ze szczegółowością bywa już jednak tak sobie.

Mając polecić wam tę przygodę, jestem rozdarty o tyle, że przez kilkadziesiąt godzin bawiłem się naprawdę wybornie. Z drugiej jednak strony czuję się wirtualnymi szaleństwami nieco nasycony. Nie robią już na mnie wrażenia kolejne pacnięcia o skały, a triki niezależnie od koloru kombinezonu są w kółko takie same. **Wiele zależy więc od tego, jak Ubi zamierza karmić swoje dziecko nowymi atrakcjami w kolejnych miesiącach.** To głównie będzie warunkowało, jak wiele osób rzeczywiście zechce pozostać w okolicach Kalifornii, Wyoming i Utah na nieco dłużej. Nim podejmiecie decyzję o zakupie, zróbcie sobie tę przysługę i skorzystajcie z czterogodzinnej wersji demo. [CDA]

IGRAŁIŚMY NA: PS5 | WERSJA PL: NAPISY

PC: WIN 10, INTEL CORE I5-4460/AMD RYZEN 5 1400, 8 GB RAM, GEFORCE GTX 970/RADEON RX 470

PLATFORMY: PC, XSX, XBO
PRODUCENT: SPORTS INTERACTIVE
PIŁKA NOŻNA, TRENERKA, SIWY BAJERANT(*)



FOOTBALL MANAGER 2022

■ Członkostwo w klubie odnowił: **Ninho**

Pierwsza zasada klubu menadżera – wejdiesz raz, zostajesz na stałe.

Jesteśmy niewolnikami we własnych domach. Reklamy zmuszają nas do pogoni za nowościami. Wykonujemy prace, których nienawidzimy, aby kupić niepotrzebną nam, kolejną odsłonę. Jesteśmy średnimi dziećmi polskiego futbolu. Nie mamy Orłów Górskiego ani Wisły Kasperczaka. Naszą Wielką Piłką jest piłka wirtualna. Zostaliśmy wychowani w duchu Przeglądu Sportowego, Piłki Nożnej, a później internetu, wierząc, że pewnego dnia będziemy bohaterami światowych boisk. Ale tak się nie stanie. Powoli to sobie uświadamiamy. I bylibyśmy wkurzeni, gdyby nie klub menadżera.

Druga zasada – mówisz o klubie menadżera

Należałem do klubu, grywałem co roku setki godzin w kolejne odsłony Football Managera. Każdego wieczoru umierałem wraz z porażkami i rodziłem się na nowo za sprawą zwycięstw. To jedyne, co zostało mi do dzisiaj – **ta gra wciąż potrafi sterować moim samopoczuciem w sposób przerażający.** Na szczęście nie podporządkowuję już FM-owi wszystkiego, nie myślę o transferach i taktyce w pracy, nie zaniedbuję innych sfer życia przez prowadzone przeze mnie w tym roku Newcastle United. No, prawie. Bo, wiecie, z klubu się nie odchodzi. Członkostwo można jedynie zawiesić, a ja opłacam wpisowe rokrocznie.

Nie oczekujcie zwykłej recenzji, wymieniającej wszystkie te drobne nowości,

które FM22 wprowadza. Nie zamierzam tego robić, bo dawno zauważyłem zależność, która nie dawała mi spokoju, jako osobie oceniającej produkcje SI. **Football Managera nie odpala chyba nikt, kto tej gry nie uwielbia.** I skoro od kilku dobrych lat twierdzimy niemal jednogłośnie – gracie w opiniach na Steamie, a dziennikarze w recenzjach – że FM jest niebezpiecznie bliski perfekcji, to w jaki sposób ocenić coś, co ten ideał próbuje przebić? Studio stojące za serią już dawno dotarło do ściany i co 12 miesięcy zastanawia się, co jeszcze może zmienić i dodać, by sprzedać produkt zawierający faktycznie istotne nowości. U podstaw, mam wrażenie, leży jednak nie rozwinięcie formuły, a dopilnowanie, by nie popsuć tego, za co grę uwielbiamy. Stąd na rewolucję nie mamy co liczyć – ewoluujemy.

Trzecia zasada – i tak kupisz

Wspólnie. Bo zarówno twórcy, jak i my, gracze – patrząc przynajmniej po corocznej sprzedaży kolejnych FM-ów – **staliśmy się zakładnikami ideału, jaki Sports Interactive udało się stworzyć.** Nieco przesadzam, bo w żadnym razie nie twierdzę, że Football Manager jest bezbłędny, każdej odsłonie można coś zarzucić. Niemniej żadna gra nie sprawia, że do tak dużego stopnia czuję się uczestnikiem wydarzeń w niej przedstawianych. Ja stoję przy linii bocznej i wydieram się na piłkarzy, wyklinam na ślepego sędziego i chcę podejść do tej budki z VAR-em, by

Dynamiczny ostatni dzień transferów to nowość niewielka, ale bardzo przyjemniająca rozgrywkę.



■ Szkoda, że strzelec gola zażądał śmiesznej klauzuli odstępnego i po sezonie odszedł za 58 mln euro do Milanu.

przez ramię podglądać, czy mój napastnik faktycznie był na pozycji spalonej. Żadna gra nie dostarcza mi tyłu endorfin, gdy idzie mi dobrze, i żadna nie utrzymuje mnie w niezdrowej relacji ze sobą, gdy przegrywam. Zamykam laptopa, rzucam go w kąt, by po paru godzinach, dniach wrócić. To moja wina, nie FM-a. Muszę się poprawić, bardziej starać, więcej czasu spędzić przy taktyce i rozpracowywaniu rywali.

W Football Managerze wszystko zależy od gracza, również w tej odsłonie. **Tworzenie piłkarskiej potęgi wciąż wciąga jak diable,** silnik meczowy jest jeszcze lepszy, ale w dalszym ciągu potrafi doprowadzić do szału schematami. Niektóre problemy poprzednika wyeliminowano, niektóre zostały (nieintuicyjny interfejsie – patrz na ciebie!), a jeszcze inne się pojawiły. A skoro już o nowościach – ostatni dzień okienka transferowego jest dużo bardziej emocjonujący, dynamiczny potencjał generowanych młodych zawodników sprawia, że piłkarską potęgę można teraz stworzyć niemal wszędzie, a centrum danych sprawia, że rozpracowywanie przeciwnika może być skuteczniejsze.

Czy oznacza to, że jeśli masz poprzedniego Football Managera, to powinieneś kupić tego? Moim zdaniem nie, zmiany nie są aż tak istotne. Ale nie oszukujmy się – i tak to zrobisz. W końcu wszyscy znamy jedyną zasadę klubu – wejdiesz raz, zostajesz na zawsze. [CDA]

8+

+ wciąga jak diable
+ nowości robią różnicę
+ silnik meczowy jest jeszcze lepszy...

— ...ale wciąż potrafi zirytować schematami
— menuy nadal bywają nieintuicyjne
— wyciąga z człowieka najgorsze cechy

GRALIŚMY NA: PC | WERSJA PL: NAPISY
PC: WIN 7/8.1/10, INTEL CORE 2/AMD ATHLON 64, 4 GB RAM, GEFORCE 9600M GT/RADEON HD 3650

(*) Czyli Paulo Sousa, po zdrowieniu dla WesołTV.

PLATFORMY: PC, PS5, PS4, XSX, XBO
 PRODUCENT: FRONTIER DEVELOPMENTS
 TYCOON, SYMULATOR



Walczy z chaosem w parku: **Smuggler**

Przyznać się – kto nigdy nie przeżył okresu fascynacji dinozaurami? Kto nie siedział z zapartym tchem i opadniętą szczęką, słysząc, jak John Hammond wygłasza słynny tekst: „Witajcie w Parku Jurajskim”, gdy kamera pokazywała majestatycznie kroczące brachiozaury?

Dobrze, pewnie są i tacy ludzie... Ale całą resztę – domniemywam, że całkiem liczną – czytelników CDA zapraszam do gry, w której **będziemy zarządzać własnym Parkiem Jurajskim**. Tym, którzy grali w poprzednią część, powiem, że zasadniczo dostaną to samo, co przedtem, tylko większe, lepsze, efekowniej-sze i wzbogacone o parę sensownych udoskonaleń. Na przykład sporo rzeczy – choć nie wszystkie – które wtedy były na waszych głowach (jak uzupełnianie karmy na wybiegach) teraz będzie wykonywał zatrudniony personel.

Witajcie w Parku Jurajskim!

Gra ta jest czymś w rodzaju tycoona i symulatora zarządzania przedsiębiorstwem. Wyszła ze studia Frontier, znane go choćby z rozbudowanych symu-

latorów typu RollerCoaster Tycoon czy Planet Zoo. Ale fanów takich złożonych produkcji z góry ostrzegam, że twórcy tym razem celują w dużo mniej hardkowero odbiorcę, stąd **model ekonomiczny i ogólnie rozgrywka w tej grze są znacząco uproszczone w stosunku do ich poprzednich dzieł**. Tak naprawdę wszystko tu sprowadza się do tego, by a) stworzyć odpowiedni ekosystem dla rozmaitych „strasznych jaszczurów”, b) zbudować w sumie niezbyt złożoną infrastrukturę, by zadowolić gości, którzy odwiedzają nasz park.

Oczywiście, pomimo tych uproszczeń, to ciągle gra ekonomiczna, w której jest sporo do myślenia i zrobienia. Budujemy rozmaite struktury i je ulepszymy, zatrudniamy ludzi i zarządzamy nimi, dbamy o potrzeby gości (i nie tylko gości, bo dinusie też mają swoje oczekiwania), przeprowadzamy rozmaite badania, w tym modyfikacje genetyczne gadów. Gra zawiera też elementy zręcznościówki i prostego symulatora jazdy – możemy np. kierować patrolującymi otoczenie jeepami i z helikoptera łowić zbiegłe dinozaury, strzelając do nich pociskami usypiającymi (model jazdy samochodem jest dość pokraczny, tak na marginesie). Lecz nie czujemy się, tym razem to wszystko nie stanowi sedna rozgrywki, a zaledwie tło dla gwiazd tego show. A są

nimi dinozaury. W roli głównej występuje teraz **75 gatunków gadów, w tym także morskie i latające**.

W rolach drugoplanowych mamy zaś postacie z serii filmów „Park Jurajski” – pojawiają się m.in. doktor Ian Malcolm, John Hammond, Owen Grady, Claire Dearing, dubbingowani zresztą przez aktorów, którzy wcielali się w te postacie na wielkim ekranie. Nie spotkacie ich osobiście, ale będą komentowali wasze poczynania, udzielali dobrych rad, zlecali zadania do wykonania itd. A w tle rozbrzmiewa znajoma muzyka, choć mam wrażenie, że niektóre tematy zostały nieco przearanżowane względem filmów.

Dinozaury super(star)!

To, w jaki sposób stworzono tutaj dinozaury, jest wprost zachwycające. Jakość modeli, liczba i jakość ich animacji, możliwe reakcje, odgłosy, jakie wydają (ciary chodzą po grzbiecie, gdy Reksiu sobie ryknie), powalają na kolana. Do tego **każdy występujący w grze gad jest indywidualną osobowością** – ma swoje rozmaite rozbudowane charakterystyki, od podatności na choroby po nastawienie do współtowarzyszy i innych gatunków gadów w pobliżu. I nie jest to sztuka dla sztuki, te wszystkie parametry mają przełożenie na jego poczynania.

■ **Stegozaury są dość wybredne, jeśli idzie o towarzystwo innych gatunków zwierząt.**





Wiercie albo i nie, ale po jakimś czasie byłem w stanie odgadnąć, którego z moich trzech tyranozaurów widzę, patrząc na jego zachowanie na wybiegu. (Przy okazji: w grze mamy też sporo interesujących informacji na temat każdego z występujących tu gatunków). Pod tym względem JWE2 jest wręcz rewelacyjne i moje „wewnętrzne dziecko” – okres fascynacji dinozaurami przeżyłem, mając lat dziewięć – dzisiaj – było przeszczęśliwe. Sporo czasu zmarnowałem więc, po prostu się na nie gapiąc – jak jedzą, jak walczą, jak komunikują się z pobratymcami... Cudeńko!

Ale żeby dinusie czuły się dobrze, trzeba im odpowiednio zaaranżować wybiegi, co będzie jednym z waznych podstawowych zadań. Sprawdzajcie pilnie ich charakterystyki i preferencje, aby zapewnić im odpowiedni poziom komfortu. Liczą się obszar wybiegu, proporcje ładu do wody, obecność karmideł (dla drapieżników), liczba dinozaurów na danym terytorium (stadne lubią towarzystwo, inne muszą mieć odpowiedni rewir tylko dla siebie), roślinność (stegozaur nie będzie w stanie żywić się rosnącymi wysoko roślinami), z kim graniczy wybieg (roślinozercy nie przepadają za sąsiedztwem drapieżników, a i niektóre gatunki tych drugich nie lubią innych) itd. Ba, nawet samo podłoże ma znaczenie – te lubią trawę, tamte piasek itp. Jak coś schrzanicie, dinozaury mogą zachorować albo zacząć zachowywać się agresywnie wobec siebie (i gości...). Chore i ranne gady należy, rzecz jasna, leczyć. Pracy wam nie braknie, szczególnie że te stwory kochają wolność, więc robią wszystko, by wydostać się z wyznaczonych im terenów.

Tryby i trybiki

Grę należy koniecznie zacząć od trybu **kampanii**. Nie jest długa (jakieś sześć-osiem godzin) ani specjalnie wciągająca. Jej akcja to poniekąd rozwinięcie wątków z ostatniego filmu z serii „Jurassic World”. Potraktujcie ją po prostu jako dość długi tutorial, który pomoże wam poznać

mechanizmy rządzące rozgrywką. Swoją drogą, faktycznie przydałby się tu jakiś tutorial, bo owa kampania niespecjalnie się w tej roli sprawdza – często mówi, by coś zrobić, ale nie mówi jak. Albo zakłada, że domyślimy się rzeczy oczywistych dla scenarzystów, ale nie dla graczy (np. ścieżkę otaczającą jakąś strukturę należy dosłownie podłączyć do niej, i to w konkretnym miejscu, inaczej gra uważa, że dana budowla nie jest skomunikowana z resztą parku).

Dla mnie największą atrakcją JWE2 jest tryb „Teoria chaosu”. Składa się z pięciu niezależnych części, a każda z nich bazuje na fabule jednego z filmów z cyklu kinowego. Ale nie tyle odtwarzamy zasze tam wydarzenia, co tworzymy ich alternatywne wersje. Tzn. możemy zapobiec katastrofom kolejnych projektów parku. A to wcale nie będzie łatwe, bo tytułowy chaos to wręcz wyjątkowo wredne bydlę. Czynniki losowe (burze), akty sabotażu – także ze strony własnych naukowców, jeśli

NIE TYLKO DINOZAURY

Dinozaury, czyli z greckiego „straszne jaszczury”, to gady żyjące mniej więcej od 237 mln lat temu (trias) do końca kredy (66 mln lat temu), gdy dość gwałtownie wymarły, najprawdopodobniej w efekcie uderzenia w ziemię dużej asteroidy. Bezpośrednimi potomkami dinozaurów są ptaki, które zresztą wyewoluowały z gadów lądowych, a nie latających. A przy okazji – zwracam wam uwagę, że nie wszystkie „straszne jaszczury”, jakie spotykamy w Parku Jurajskim, są dinozaurami. Stwory latające i morskie należą do odmiennych rzędów gadów. Te latające to pterozaurowe, mozazaur zaś, choć to akurat faktycznie „straszny jaszczur” (bo jest rodzajem ogromnej jaszczurki morskiej), klasyfikowany jest jako „lacertilla”, czyli „gad łuskonośny”, a nie dinozaur. Ale można te wszystkie zwierzęta określać mianem „archozaurów”, czyli „gadów naczelnych”.

wam cele. Na sam koniec macie zaś tryb „piaskownicy”. I nie trzeba jej odblokowywać, tak jak pierwszej części, jest od razu dostępna w menu... choć nie do końca. Okazuje się bowiem, że aby w pełni wykorzystać potencjał nieskrępowanej niczym zabawy, należy wcześniej „odfajkować” wszystkie poprzednio wymienione tryby gry. Zaliczenie kampanii, Teorii chaosu i wyzwania odblokowuje w sandboksie kolejne struktury, skórki



Coś dla miłośników dinozaurów i niezbyt skomplikowanych tycoonów.

ich zaniedbacie! – plus spora inteligencja gadów swoje robią. Cóż, po tym, jak raptory i tyranozaurowe regularnie wyrwały się na wolność i pożerały moich gości, a diplo-doki dewastowały całe otoczenie, nieco inaczej patrzę teraz na to, co w filmach zdawało mi się pokazem totalnej niekompetencji zarządców. **Utrzymanie gadów pod kontrolą to naprawdę ciężka praca.** Tym niemniej bardzo satysfakcjonująca, gdy w końcu się to udaje. Dla tego trybu warto kupić tę grę!

A jeśli to wam nie wystarczy, to są jeszcze wyzwania. Konkretnie to pięć, o różnicowanych stopniach trudności, rozgrywających się w dość malowniczych miejscówkach, gdzie w określonym czasie należy zrealizować postawione

itd. Dziwnie to pomyślane. Do tego wszystkie tereny, na których możemy w tym trybie stawiać nasze struktury, są predefiniowane.

Nie dla dinozaurów?

Mam pewien problem z wystawieniem tej grze finalnej oceny. Starzy – jak dinozaury – fani rozbudowanych tycoonów mogą poczuć się rozczarowani jej spłyleniem i podporządkowaniem wszystkiego „straszny jaszczurowi”. Takie osoby powinny odjąć jeden punkt od noty, którą widzą obok. Ale jeśli nastawicie się przede wszystkim na interakcję z dinozaurami, będziecie się dobrze bawić. I możecie wtedy dostawić ocenie plusa. Nawet pomimo tego, że gra ma pewne problemy ze stabilnością (przynajmniej na PC). |CDA|

7

- + dinozaur jak żywe!
- + tryb Teorii chaosu
- + oprawa
- + polska wersja językowa
- uproszczony model ekonomiczny
- ograniczenia trybu sandbox
- krótka i nijaka kampania
- na PC niezbyt stabilna

25 LAT AGRESYWNEJ ARCHEOLOGII

CZĘŚĆ 2: ROZKWIT I UPADEK

■ Odkopuje stare artefakty: **Smuggler**

W 1996 roku narodziła się Lara Croft i zafascynowała sercami graczy i graczek, a Tomb Raider stał się jedną z najpopularniejszych gier świata. W zaledwie siedem lat później krytycy i gracze wieszali na serii psy, wieszczili śmierć marki i żądali, aby Lara przeszła na emeryturę. Nawet sami twórcy znienawidzili swe dzieło. Jak do tego doszło?

Tym, którzy nie czytali poprzedniego CDA (albo mają krótką pamięć), przypominam wydarzenia z poprzedniego odcinka: pracujący w Core Design 22-letni animator, Toby Gard, wymyśla postać Lary Croft. Sześciuosobowa ekipa pod jego kierunkiem, pracując dniami i nocami, tworzy Tomb Raidera, który staje się ogromnym hitem i czyni z nich bogaczy. Właściciel Core Design, Eidos, domaga się sequela. To nie podoba się Gardowi, który uważa, że gra jest zamkniętą opowieścią. Do tego irytuje go to, w jaki sposób marketing Eidos wykorzystuje seksualność Lary. Napięcie narasta, w końcu Gard wraz z jednym z programistów odchodzi z Core Design. Reszta ekipy nie zamierza jednak składać broni i podejmuje wyzwanie stworzenia Tomb Raidera II w zaledwie osiem miesięcy, by zdążyć z premierą przed Bożym Narodzeniem 1997.

**TOMB
RAIDER II**

Jak tego dokonać? Po pierwsze ekipa musi mieć lidera, choćby nieformalnego. Miejsce Toby'ego Garda zajmuje więc Stuart Atkinson, grafik, który wspomagał ekipę w ostatnich tygodniach

z tej czy innej przyczyny nie wykorzystano w grze. Stały się one fundamentem, na którym zamierzano wznieść sequel. Poza tym istniał już silnik oraz rozmaite programy narzędziowe, których nie trzeba było tworzyć od podstaw (choćby edytor poziomów, który zresztą usprawniono tak, że można było tworzyć levely testować na bieżąco). To na pewno znacznie ułatwiło proces produkcji.

Przyjęto też zasadę, by nie kombinować nad miarę, a po prostu **dać więcej tego samego, ale lepszej jakości**. TR II miał być więc ładniejszy (dodano dynamiczne oświetlenie) i bardziej rozbudowany pod każdym względem (levely w „dwójce” były dużo większe od tych z „jedynek”), ale podstawowa filozofia gry – Lara Croft penetruje tajemnicze podziemia, poszukując niezwykłych artefaktów i eksterminując przeciwników – nie zmieniła się. Ewoluowała za to troszkę sama Lara – wyglądała, bo była mniej kanciasta i w końcu dorobiła

którego bohaterka miała w TR tylko jakiś „kikutek” zamiast warkocza). Do tego zaczęła zmieniać ciuszki (każdy pewnie pamięta obcisły kombinezon do nurkowania, co?) i prowadzić pojazdy.

Crunch

Jeśli zaś chodzi o to, co działo się przez te osiem miesięcy... Projektantka poziomów, Heather Stevens, enigmatycznie ujęła to tak: „Dla większości zespołu był to czas, by pochylić się nad pracą”. Szef Core

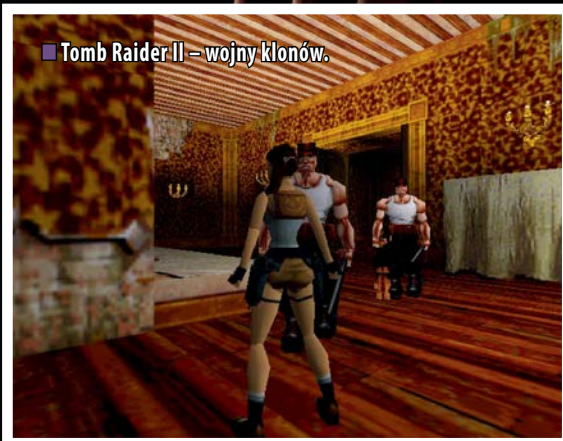
Zostań twórcą Tomb Raidera – zarobisz miliony, ale stracisz rodzinę!

pracy nad pierwszym TR. Teraz oficjalnie dołącza do zespołu wraz ze scenarzystką „jedynek”, Vicki Arnold. Dochodzą też nowi ludzie, więc **nad Tomb Raiderem II pracuje w sumie kilkunastoosobowa grupa**. Do tego nie zaczyna całkiem od zera, bo jeszcze w trakcie prac nad pierwszą odsłoną pojawiały się rozmaite pomysły, których

się warkocza (kosztem 46 polygonów), który do tego nie zachowywał się „niczym wijący się węgorz”, jak to obrazowo ujął główny programista gry, Gavin Rummery. (Przypomnę, że brak czasu, by usunąć owe problemy z włosami, był powodem, dla



■ Tomb Raider II – wojny klonów.





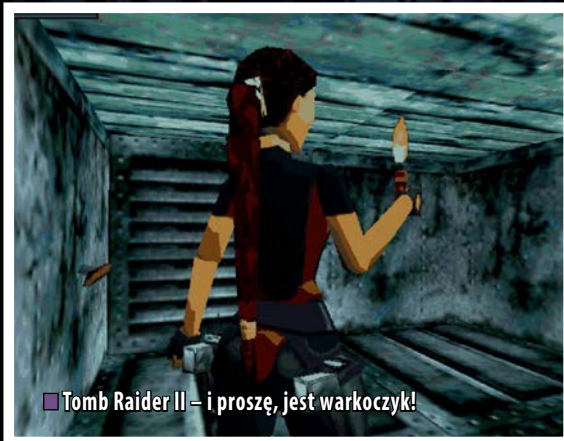
Design dyplomatycznie wspomina zaś, że wprawdzie praca nad Tomb Raiderem II zajęła ekipie „długie, długie godziny”, ale dodaje zaraz, że „zarobiliśmy też strasznie dużo pieniędzy”. Choć nie powiedział jakim kosztem... Za to inny członek zespołu, zmarły w 2020 Neal Boyd, nie owijał w bawelnę. Wedle jego relacji **pracowano często sześć-siedem dni w tygodniu, dzień i noc, ludzie spali przy biurkach, i to całymi tygodniami czy miesiącami**. „Praktycznie mieszkaliśmy w pracy. To było bardzo trudne (...) i okropne”. Wtórzy mu Rummery: „Nie myślałem o niczym innym. (...) Nie robiłem nic poza pracą”.

Dzięki szalonemu tempu, jakie narzucili sobie twórcy, termin został dotrzymany – **TR II zadebiutował oficjalnie 24 listopada 1997 roku**. Twórcy wzięli sobie sześć tygodni wolnego, a w tym czasie na ich konta zaczęły już wpływać pierwsze tantiemy. Tak, mieli znów mnóstwo kasy, oczywiście. Ale mała córka Boyda go nie poznawała, gdy wracał do domu, a on sam marzył tylko o tym, by usiąść, napić się piwa, przespacerować z ośmiu godzin i w końcu przestać myśleć o tej cholernej grze. Jego żona podejrzewała go, że ma romans, a ten cały crunch jest tylko wykrętem, mającym tłumaczyć jego ciągłą nieobecność w domu... i w końcu się z nim rozwiodła.

Dla Eidosa takowe „koszta ludzkie” i prywatne dramaty nie miały żadnego znaczenia. Liczyło się tylko to, że **sequel okazał się jeszcze większym hitem niż pierwszy Tomb Raider. Bo też był od niego pod każdym względem lepszy**. I sprzedał się też lepiej – w sumie w ośmiu milionach egzemplarzy. Co oznaczało jedno – należy jak najszybciej zacząć tworzyć trzecią odsłonę przygód Lary...



■ Tomb Raider III – oh, shit! Here we go again!!



■ Tomb Raider II – i proszę, jest warkoczek!



■ Tomb Raider III – jeden ze szkiców koncepcyjnych.

TOMB RAIDER III

Ekipa, choć piekielnie przemęczona i zdradzająca objawy wypalenia, nie miała jednak specjalnych obiekcji. Jedyny warunek, jaki postawiła, to więcej czasu na produkcję – a konkretniej to ze dwa lata. Bo też miała dość ambitne plany. Kolejna część miała być czymś więcej niż tylko rozbudowaną wersją poprzedniej z dołożonymi kilkoma bajerami. Twórcom marzył się bowiem „Tomb Raider nowej generacji”, stworzony na nowym silniku, oferujący znacznie większe możliwości interakcji i dużo lepszą grafikę. No i chcieli zrobić to w końcu spokojnie, bez kolejnego wielomiesięcznego crunchowania. Eidos tylko wzruszył w duchu ramionami. „Wybijcie to sobie z głów. Nowy Tomb Raider ma być na kolejnej święta, panowie i panie. I nie kombinujcie. Po co zmieniać to, co się dobrze sprzedaje? Dajcie ludziom więcej tego samego, jak poprzednio, i wystarczy. Łykną to” – tak można by streścić stanowisko zarządu.

„Tego już za wiele!”

No i ekipę trafił w tym momencie ciężki szlag, czemu się wcale nie dziwić. Developerzy poczulili się jak małe trybiki w eidosowskiej maszynie do trzepania kasy, jak robotnicy przy taśmie montażowej, składający do kupy kolejne identyczne ustrojstwa. „Tego już za wiele!” – warknął sfrustrowany Atkinson, a inni mu przytaknęli. Kilka dni później **sześcioro twórców TR II, w tym niemal wszyscy, którzy zostali z ekipy pracującej nad pierwszym TR (poza Vicky Arnold), zwolniło się z Core Design**. „Decyzja, by porzucić wielkiego wydawcę wraz z [wypłacanymi przez niego] tantiemami, wydawała się trochę głupim posunięciem” – wspomina Stuart Atkinson. ➤

Jak widać, nie pieniądze są w życiu najważniejsze... przynajmniej dla tych, którzy już są bogaci.

Co na to Eidos? Jak to w korpo, nie przejęto się nadmiernie. Nie ma przecież ludzi niezastąpionych! **Stworzono więc nowy zespół, dołączając wybranych ludzi pracujących w Core Design nad innymi tytułami do grupki, która pozostała z ekipy odpowiedzialnej za TR II.** Jednym z nowych był Andy Sandham, level designer, który chętnie przyjął tę propozycję, bo – jak sam mówił – projektowane przez niego poziomy do Fighting Force śniły mu się już po nocach i marzył o jakiegokolwiek odmiennie (to się nazywa „wpaść z deszczu pod rynnę”...). Ekipa usłyszała, że ma się spać i stworzyć trzeciego Tomb Raidera przed grudniem 1998.

Czas... start!

Prace nad Tomb Raiderem III zaczęły się więc jeszcze w grudniu 1997! Nowy główny programista, Martin Gibbins, udoskonalał stary silnik tak, aby rozmaite sceny akcji były efektowniejsze niż dotąd (acz, paradoksalnie, TR III był bliższy raczej pierwszej odsłony – sporo eksploracji, choć częściej na powierzchni ziemi niż w jakichś katakumbach, i więcej rozmaitych „łamiągówek” niż w nastawionym bardziej na strzelanie TR II). Nacisk położono też na znaczące ulepszenie grafiki – poprawiono system dynamicznego oświetlenia, zaimplemen-



■ TR: The Last Revelation – dla mnie ta młoda Lara zawsze wyglądała dość groteskowo.



■ TR: The Last Revelation – kurczę, zapamiętałem tę grę jako dużo ładniejszą...



■ Tak się kiedyś robiło lip-sync

towano efekty pogodowe (deszcz, śnieg, wiatr), ulepszone efekty cząsteczkowe. Dopracowano też AI wrogów, wzbogacając zresztą grę o elementy skradankowe. Postarano się też, aby fabuła była mniej liniowa niż w poprzednich odsłonach, bo np. mogliśmy sami zdecydować, w jakim porządku rozegrać przygody Lary. A konkretniej – wybrać kolejność eksploracji czterech z pięciu miejsc na kuli ziemskiej, w których toczy się akcja podzielonej na 19 leveli kampanii. Dodatkowo część z owych etapów można było zaliczyć na różne sposoby. Zadbano też o to, by Lara zyskała nowe umiejętności i animacje ruchu (podobno inspiracją do części z nich były wyczyny Antonio Banderasa w filmie „Desperado”). Dostała też nowy zestaw ciuchów i nowe pojazdy.

Crunch³

A potem, jak ponura tradycja każe, **nowa ekipa zaczęła bardzo intensywną pracę, zamieniając studio w swój nowy dom na wiele tygodni.** Nie będę pisał, że crunch był długi i ciężki, bo innych nie ma, gdy chcesz zrobić dużą grę w jakieś 10 miesięcy. Ale developerzy musieli naprawdę mocno dostać w kość, skoro zaraz po zakończeniu prac nad TR III scenarzystka Vicky Arnold, ostatnia ze „starej gwardii”, miała już serdecznie dość takiego trybu życia i rozstała się z Core Design, nawet nie czekając na wypłatę tantiem. (Co ciekawe, przy okazji kolejnej odsłony cyklu pióro przejmie po niej wspomniany już Andy Sandham, który, jak się okazuje, umiał nie tylko w #leveldesign). Inną ekipę też już mieli po dziurki w nosie crunchu, Lary i Tomb Raidera. Lecz – czego nawet nie ukrywali zbytnio w wywiadach – tantiemy, jakie otrzymywali, były wystarczającym magnesem, by uwiązać ich do tego projektu. Na razie.

TR III trafił do sprzedaży 15 listopada 1998 i tradycyjnie stał się hitem, acz recenzje nie były aż tak entuzjastyczne, jak przy poprzednich dwóch częściach. Pojawily się nawet – jeszcze dość nieliczne – zarzuty o wtórność i „jechać na marce”. To był taki pierwszy cichy dzwonek ostrzegawczy dla Eidos – Tomb Raider i Lara powoli się zużywają, ludzie mają już lekki przesyt marką w tej formie, w jakiej Eidos im ją serwuje. Ale skoro gra nadal sprzedawała się jak ciepłe bułeczki – w sumie 6,5 mln egzemplarzy – to chyba nikt z tych, co powinni, narzekania nie usłyszał. Albo usłyszał i lekceważąco machnął ręką.

Aby do końca wykorzystać hype wywołany premierą TR III, Eidos rzucił do sklepów wzbogacone o nowe etapy wersje „jedyńki” (TR: Unfinished Business, 1998 rok) i „dwójki” (TR II: Golden Mask, 1999). Tę drugą reedycję rozszerzono o składające się z pięciu etapów poszukiwania tytułowej Złotej Maski(*). Wydawca oczekiwał oczywiście, że za rok tradycyjnie pojawi się „czwórka”...

**TOMB
RAIDER**
THE LAST REVELATION

Długotrwały crunch przy tworzeniu TR III bardzo destrukcyjnie wpłynął na ludzi, którzy mieli w perspektywie kolejny rok wyjęty z życia i spędzony przed ekranami służbowych monitorów. Coraz trudniej było im wykrzesać z siebie energię i entuzjazm, bo też zdawali sobie sprawę, że kolejne lata wcale nie będą lepsze – Eidos najwyraźniej zamierzał tłuc kolejne Tomb Raidery przez długie lata, wyciskając z tej marki tyle kasy, ile się da. Tak, owszem, developerzy też będą na tym zarabiać – ale co im po pieniądzach, gdy nie mają kiedy ich

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

Choć stworzona raczej „warsztatem, a nie sercem”, czwarta część (premiera w listopadzie 1999) była w sumie całkiem niezła. Czuć było wprawdzie zmęczenie twórców i pewną miłąkość fabuły oraz mało pomysłowe zmiany w stosunku do poprzedniczki, ale recenzje ciągle były nie najgorsze i skończyło się na średniej ocen rzędu 75%. A i sprzedaż okazała się całkiem przyzwoita – ponad 4,5 mln egzemplarzy (niektóre źródła mówią nawet o 5 mln). Zaplanowano więc „złotą edycję” gry, wzbogaconą o epizod, w którym Lara poszukuje Fontanny Młodości, ale ostatecznie nigdy tego pomysłu nie zrealizowano. Odczuwalnie spadająca sprzedaż TR już wtedy sygnalizowała zresztą, że dotychczasowa formuła gry się wyczerpała.

(*) Ciekawostka – był to pierwszy Tomb Raider, który trafił na naszą płytę jako pełniak.



■ Tomb Raider Chronicles powinien się raczej nazywać Tomb Raider Recycling, bo wykorzystano w nim to, co nie zmieściło się w poprzednich grach.

wydawać? Tworzyli więc nowego Tomb Raidera, coraz bardziej nienawidząc Lary.

Zabijmy ją!

I w końcu doszli do wniosku, że nie mają wyjścia – **aby przerwać to błędne koło kolejnych wielomiesięcznych crunchów, muszą zabić Larę**. (Dlaczego po prostu się nie zwolnili, skoro już tak mieli dosyć tej roboty – tego nie wiem; może to było za mało kreatywne?). Ekipa wiedziała, że uśmiercenie bohaterki nie spotka się ze zrozumieniem przełożonych, więc ukuła szatański plan. Wykorzystała to, że główny szef Core Design tradycyjnie zostawiał jej dużą swobodę twórczą. Co jakiś czas po prostu brał to, co już stworzyła, i ogrywał w swoim biurze. Twórcy zaplanowali zatem pracę tak, że finał „czwórki”, czyli cut-scenę, w której Lara ginie w ruinach zapadającej się świątyni Horusa (pierwotnie Sandham, który robił za scenarzystę, planował, że jej śmierć nastąpi wskutek... dekapitacji!), przekazali mu na samym końcu procesu produkcji, najpóźniej jak się da, żeby nie było już czasu tego odkręcić. Moim zdaniem to mało eleganckie zagranie. Jeśli szef wam ufa i daje dużo swobody, to nie wykorzystuje się tego, by zrobić mu wredny numer – nie uważacie?

Sandham wspomina, jak **z biura Smitha nagle rozległo się bardzo głośne i bardzo wulgarne przekleństwo**. Chwilę potem cała ekipa została wezwana przed jego poczerwieniałe, wściekłe oblicze

Dla Eidos Tomb Raider był tylko maszynką do produkcji hajsu.

i dostała potworny ochrzan. (Jeśli weźmie się pod uwagę natężenie emocji podczas tego spotkania, bardziej pasowałoby tu inne, dużo mocniejsze słowo, które w druku nie przystoi).

Lara nie może umrzeć!

O ile to, co działo się w biurze Jeremy'ego Heath-Smitha można określić mianem „karczemnej awantury”, o tyle braknie już chyba odpowiednio emocjonalnej frazy, by opisać to, jak na wieść o uśmierceniu kury znoszącej złote jajka zareagował zarząd Eidos. Zadowolmy się więc stwierdzeniem, że nie był z tego powodu szczęśliwy i dał temu wy-

TOMB RAIDER W KINACH

Przygody Lary Croft doczekały się trzykrotnej ekranizacji. Dwukrotnie w rolę wojowniczej archeolożki wcieliła się Angelina Jolie. Plotki głosiły, że zrobiła to tylko dlatego, aby wkurzyć swego ówczesnego męża, który zaniedbywał ją, bo... grał w Tomb Raidera. Jolie zaprzeczyła temu, ale przyznała, że jej mąż faktycznie jest wielkim fanem tej gry. Pierwszy film z jej udziałem to „Lara Croft: Tomb Raider” z 2001 roku. Krytycy kręcili nosem na fabularną miakkość tej produkcji, doceniając jednak aktorstwo Jolie, a film zarobił ponad 270 mln dolarów. Szybko podjęto więc prace nad drugim obrazem o przygodach Lary. Ale „Lara Croft Tomb Raider: Kolebka życia” z 2003 roku nie powtórzyła komercyjnego sukcesu poprzednika, bo zarobiła tylko 67 mln dolarów. Planowany trzeci film został więc skasowany, zwłaszcza że Jolie zrezygnowała z wcielania się w Larę Croft. Dopiero w 2018 filmowcy powrócili do tego tematu, tworząc „Tomb Raidera” z Alicią Vikander. I podobnie jak za pierwszym razem, krytycy nie byli zachwyceni, ale film zarobił ponad 275 mln dolarów. Wszystko więc wskazuje na to, że doczekamy się jego sequeła.



raz. Nie pojmuję, dlaczego Eidos po takim numerze po prostu nie wywalił całego zespołu na zbyty łeb. W każdym razie, gdy już wylano na developerów liczne wiadra żółci i opierniczono z góry na dół, ostateczna konkluzja była jasna: „**Lara żyje i nadal będą tworzone kolejne odsłony TR – z wami lub bez was**, sami zdecydujcie. A w jaki sposób ją wskreszacie, to już wasz @\$%\$ problem!”.

I cóż, ekipa położyła uszy po sobie, wyraziła skruczę i grzecznie wzięła się za tworzenie części piątej... oraz szóstej. **Eidos przyjął bowiem do wiadomości, że formuła TR wyraźnie się wyczerpuje i trzeba coś z tym zrobić**. Powołano zatem dwa oddzielne zespoły. Większy, złożony z weteranów, miał stworzyć piątego „klasycznego” Tomb Raidera. A ten drugi, dużo mniejszy, opracowywać w tym czasie podstawy „Tomb Raidera nowej generacji”. Plan był taki, że główna ekipa po ukończeniu gry dołączy do drugiego zespołu, który przez ten czas od-

wali całą czarną robotę i poda jej na tacy gotowe assety, scenariusz, przetestowany nowy silnik itd. Dzięki temu weterani mogliby z marszu zająć się „sklejeniem” tego wszystkiego w nową grę.

**TOMB
RAIDER
CHRONICLES**

Wcześniej musieli jednak odrobić „jazz-dę obowiązkową” i stworzyć tę nie-szczęsną piątą odsłonę. Mówili wprost,



■ Lucy Clarkson – jedna z sobowtórek Lary (zresztą moja ulubiona).



■ Lara niedługo faktycznie sięgnie dna – ale jeszcze nie teraz.

że robią ją tylko dla kasy, że praca nad nią ich nie rajcuje, że to dla nich tylko męczący i wkurzający obowiązek. Aby ułatwić sobie zadanie, **dokonał ogólnego recyklingu, wykorzystując to wszystko, co nie zmieściło się w poprzednich częściach Tomb Raidera**, i poddając owe materiały kosmetycznym poprawkom graficznym. Ale jak skleić te wszystkie oderwane od siebie fragmenty w sensowną całość? I jak ożywić martwą Larę? Cóż – po prostu nie ożywił jej. Akcja Tomb Raider Chronicles toczy się bowiem na jej symbolicznym pogrzebie. Grupa przyjaciół bohaterki wspomina jej różne dawne przygody (oglądamy je w retrospekcjach), dzięki czemu można swobodnie przerzucać Larę w czasie i przestrzeni. Tradycyjnie przygotowano dla niej kilka zestawów nowych ubiorów i nauczono ją nowych sztuczek – mogła używać haka z linką oraz bujać się na drążkach. W finale gry twórcy sugerowali, że najprawdopodobniej Lara jednak przeżyła...

Prace nad „piątką” – tradycyjnie naznaczone crunchem, bo gra jak zawsze musiała trafić do sklepów przed świętami (premiera odbyła się 18 listopada 2000 roku) – wszyscy twórcy wspominają bardzo źle. Andy Sandham twierdzi, że **w studiu panowała bardzo depresyjna atmosfera, co odbiło się na grze**. „To była kupa gówna” – podsumowuje szczerze. I faktycznie. Chronicles zostało zjechane przez krytyków (średnia ocen to 55-60% w zale-

Twórcy tak znienawidzili Larę, że postanowili ją zabić.

ności od platformy), a gracze podzielali ich zdanie. W efekcie gra sprzedawała się w zaledwie 1,5 mln egzemplarzy. Czyli kiepsciutko, jak na światowy hit. Wydawało się, że Lara właśnie sięgnęła dna i gorzej być nie może.

Ale mogło.



Jak już wspominałem, z szóstą częścią cyklu Eidos i Core Design wiązali wielkie nadzieje. Po pierwsze dlatego, że miała działać na zupełnie nowym silniku (stworzonym specjalnie z myślą o nowej konsoli Sony, czyli PlayStation 2), oferującym znacznie większe możliwości i znacznie lepszą grafikę 3D. Postacie mogły składać się teraz z ok. 5000 polygonów, pokrytych dużo lepszymi niż dotąd teksturami, a gra miała działać w 60 klatkach na sekundę.

Po drugie Lara miała w końcu – symbolicznie i dosłownie – wyjść z grobowców. **Zamierzano znacząco odświeżyć konwencję gry, przenosząc akcję do Europy i rzucając Larę w środek kryminalnej intrygi**, gdzie miała już nie tylko machać pistoletami, ale i ruszać głową. Dodano



Kurtis Trent miał odegrać spora rolę w The Angel of Darkness, ale ostatecznie jego postać została mocno zmarginalizowana.

TR: The Angel of Darkness – sterowanie Larą w tej części było drogą przez mękę.

rozbudowane dialogi (choć podjęte w nich wybory miały raczej nikły wpływ na rozwój akcji), a nawet pewne elementy gier RPG (attributy, rozwój postaci) i... drugą grywalną postać, niejakiemu Kurtisowi Trentowi. Sama Lara została przeprojektowana – poza tym, że miała nowe ciuszki, dostała inny, nieco mniej komiksowy, dojrzałszy wygląd. **Krótko mówiąc – to miała być rewolucja**. Aby jeszcze mocniej podkreślić odmienność tej gry od reszty cyklu, rozważano nawet rezygnację z tytułu „Tomb Raider”, kombinując nad czymś w rodzaju „Lara Croft i Anioł Ciemności” – ale wtedy marketingowcy zrobili raban, że to bez sensu. I trudno im się dziwić.

Aniołowie Chaosu

Jeśli trzeba byłoby oddać jednym słowem atmosferę, jaka panowała w Core Design podczas pracy nad tą grą, najlepiej pasowałby tu „chaos”. Zespół tworzący The Angel of Darkness liczył pierwotnie tylko 12 osób, przy czym byli to praktycznie sami nowicjusze. Gdy twórcy TR Chronicles pod koniec 2000 roku dołączyli do prac nad Aniołem Ciemności, opadły im ręce. Ich główny programista, Richard Morton, był w szoku, gdy zobaczył, jak niewiele przez ten rok zrobiono. „Tak naprawdę mieliśmy tylko podstawową historię, modele postaci i grafiki koncepcyjne!”, wspomina. Sam silnik też sprawiał masę problemów. Wychodziło na to, że zamiast tylko poskładać klocki w efektowną całość, trzeba zacząć wszystko niemal od zera...

W 2001 roku ekipa liczyła już blisko setkę ludzi, ale ilość zdecydowanie nie chciała przejść w jakość. Problem w tym, że **nie było tam nikogo, kto by to wszystko potrafił ogarnąć i nadać całości spójny styl**. Na domiar złego w grę znacząco ingerowali ludzie spoza zespołu. Po doświadczeniach z końcówką Tomb Raidera IV wzięto ekipę na krótką smycz i nieustannie kontrolowano jej poczynania. Co gorsza, spora część owych nadzorców w garniturach nagle poczuła się też twórcami gier i miała masę propozycji z gatunku „nie do odrzucenia”.

„Kierownictwo starało się wcisnąć w projekt każdy nowy pomysł, jaki pojawił się w innych grach – ukrywanie się wzorowane na serii Metal Gear, interakcję między postaciami jak z Shenmue, wzięte z erpegów atrybuty postaci, które można ulepszać, i tak dalej” – żółdkował się Morton,



Kurtis Trent – grafika koncepcyjna.

dodając w końcu: „Nie byliśmy w stanie w pełni kontrolować procesu tworzenia gry, jako że było zbyt wielu szefów” (**). W efekcie każdy sobie rzepkę skrobał, nie wiedząc, co robią inni, albo się tym nie przejmując, i nikt nie brał odpowiedzialności za nic. Zamieszanie pogłębiały często wzajemnie sprzeczne idee rozmaitych nadzorców projektu. A potem dochodziło do długich sporów kompetencyjnych – czyja koncepcja jest słuszniejsza i kto w efekcie powinien albo wywalić wszystko, co stworzył, albo chociaż przeprojektować to, aby pasowało do nowych założeń.

Na kłopoty – Gavin!

Ale w końcu pojawił się mąż opatrnościowcy, czyli znany już wam programista dwóch pierwszych Tomb Raiderów, Gavin Rummery, który zwolnił się po stworzeniu TR II, ale teraz, niczym syn marnotrawny, powrócił do Core Design. Szefowie przyjęli go dokładnie tak, jak rodzice owego syna



LARA CROFT WAY

W lipcu 2010 roku w Derby, gdzie mieściło się kiedyś Core Design, otwarto obwodnicę, której spory fragment oficjalnie nazwano „Lara Croft Way”. Nazwę wybrano w plebiscycie, a ta propozycja uzyskała aż 89% wszystkich oddanych głosów.

Zdjęcie: Wikimedia Commons/Kelly, CC0.0



10 LAT SKYRIMA

czyli mody, porty i jeszcze raz memy

■ Skakał trzy godziny, by wymaksować akrobatykę: **Grzegorz Burtan**

„Hey you, you're finally awake” – te słowa kojarzy każdy gracz. To początek jednego z najbardziej epickich wydarzeń w świecie gier i jednego z najważniejszych erpegów w dziejach. I chociaż dekada to w gamedevie cała epoka, Skyrim można uznać za absolutny ewenement – dostępny na każdą możliwą konsolę i z roku na rok... coraz popularniejszy.

Historia cyklu The Elder Scrolls to pięć przepastnych części, MMO i liczne dodatki. Ale można powiedzieć, że poprzedniczki chodziły, aby to właśnie Skyrim mógł biec. Każda odsłona miała bowiem swoje ambicje, które wcielano w życie w mniej lub bardziej udany sposób. Tak Daggerfall miał jedną z największych map w historii gier – około 210 tys. km². To powierzchnia porównywalna z Wielką Brytanią, ale cóż z tego, skoro zionęła pustką. Do tego tytuł zasłynął niesamowitą wręcz liczbą bugów, przez które zyskał zresztą przydomek „Buggerfall”. Bugów, które paradoksalnie miały stać się nie tyle przekleństwem, ile znakiem rozpoznawczym serii.

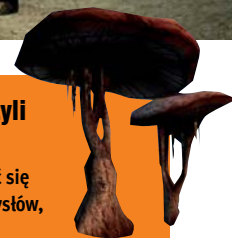
Morrowind szedł...

Pierwszy stopień sławy przyniosła TES-owi dopiero trzecia odsłona cyklu, Morrowind. Oczywiście

wzrok przyciągała oprawa 3D, ale co jeszcze sprawiło, że gra stała się hitem? Na to pytanie odpowiada nam Michał Ochnik, autor bloga „Mistycyzm Popkulturowy”, wielki fan serii oraz znawca historii tego uniwersum: – *Gdyby nie trzecia odsłona, cykl The Elder Scrolls osunąłby się w mroki niepamięci, jak Władcy czy Might and Magic, inne kultowe onegdaj serie erpegów, o których dziś prawie się nie pamięta – ocenia. – Morrowind miał nie tylko unikalny setting świata przedstawionego. Przede wszystkim tytuł rozwinął i pogłębił mitologię uniwersum, wzbogacając ją o wiele nieoczywistych elementów i motywów, jak tajemnicza cywilizacja Dwemerów, złożone relacje frakcyjne i kulturowe oraz rolę niewiarygodnego narratora, dzięki któremu fani mogą bez końca spierać się na temat niewyjaśnionych tajemnic. To*

Świat Morrowinda, czyli robi się dziwne

Niewiele gier może pochwalić się taką masą dziwacznych pomysłów, jak Morrowind. Spójrzmy na Dwemerów – elfów radykalnych ateistów, którzy tak bardzo odrzucali wiarę, że sami budowali sobie boga i mieli zniknąć z powierzchni znanej rzeczywistości przez swoje nieudane eksperymenty. Albo taki Pelinał Białoreki – rycerz, który (według jednej z teorii) był rasistowskim, homoseksualnym cyborgiem z przyszłości. Morrowind jest pełny takich smaczków, przez co często przypisuje się go do new weird – powstałego w latach 90. gatunku, który jest amalgamatem wielu nurtów, często pozornie wykluczających się, podanych mocnej dekonstrukcji, ale z wyrazistą stylistyką. Nowszym jego przedstawicielem jest Control studia Remedy.





Kreatywność nie zna granic

Listą „śmiesznych modów do Skyrima” można by z powodzenia zappełnić całego Tipsomaniaka. Ale że papier z gumy nie jest, pozwolę sobie wybrać pięć tych, które mnie najbardziej ujęły:

- przemiana wilkołaków w Pickle Ricka,
- dom z sera,
- podmiana tekstur klatek (ang. cage) na Nicolasa Cage’a...
- ...a statuy Talosa na Shreka,
- zastąpienie złotych monet bitcoinami.

szeroki uśmiech, wówczas było zadziwiająco i całkowicie pionierskie, bo w końcu enpece mogli oddać pełną gamę emocji, nawet jeśli często przesadzonych. I tak Oblivion dzielił i rządził. Aż do 2011 r.

...a Skyrim biegt

Już sam legendarny zwiastun z epicką muzyką, w którym narrator wspomina o Dovahkiinie, Smoczym Dziecku, sprawił, że społeczność graczy oszalała na punkcie Skyrima. A po premierze nastąpiła eksplozja – ogromny, nordycki świat, rozbudowana fabuła, smoki, możliwość zawierania ślubów i posiadania domów, multum questów. W 2012 roku posiadający TES V gracze spędzali w skórze Dovahkiina średnio... 75 godzin, a **okrzyk „Fus Ro Dah” znał każdy, kto choć trochę otarł się o gry.**

polerowaniem i tak zajmą się za nią modderzy. I coś w tym jest. Łatki poprawiające tekstury, podnoszące jakość wody lub rozdzielczość, a także dodające trylion drobniaków i przeróbek, sprawiają, że te produkcje dalej żyją i mają się dobrze. Dość powiedzieć, że **w serwisie Nexusmods, czyli największym centrum modów w internecie, Skyrim to numer jeden pod względem liczby pobranych plików. A numer dwa? Też Skyrim**, tyle że Edycja Specjalna.

Oczywiście mody to nie tylko tekstury czy nowe przedmioty, ale i eksperymenty. Chcesz podmienić zbroje i hełmy na kucyki ze świata „My Little Pony”? Żaden problem. Zamiast smoków ma być lokomotywa Tomek? Proszę bardzo. Przerobienie gry, by wyglądała jak Super Mario Bros.? Ściągaj, zainstaluj i voilà!

– **Gdyby nie mody, już dawno rzuciłbym Skyrima** – tłumaczy mi Xtudo, modujący grę od 2011 roku. – *Też ta gra wygląda lepiej niż większość współczesnych gier, do tego jest skrojona pod moje potrzeby. Sam fakt, że możesz korzystać z kreacji innych twórców,*

Okrzyk „Fus Ro Dah” zna chyba każdy, kto choć otarł się o gry.

jest niesamowity. Podobnie jak to, że ktoś wykorzystuje twoje mody. Skyrim jest po prostu unikalnym tytułem z nieskończoną liczbą możliwości.

Użytkownik jic71, przerabiający Skyrima od 2012 roku, zgadza się, że to modderzy utrzymują Skyrima przy życiu. – *Mody sprawiają, że ciągle chcesz grać w tę grę. To tak, jakby Skyrim machał ci marchewką przed twarzą i mówił „dawaj, zrób ze mną coś fajnego”* – tłumaczy. – *Dużą zaletą jest też niski próg wejścia w kontekście modyfikacji. Nowi modderzy mogą znaleźć mnóstwo informacji oraz poradników w sieci, dzięki czemu można szybko samemu stworzyć własne dodatki* – mówi z kolei modder Vurt.

Chociaż zapowiedziano już The Elder Scrolls VI, „piątka” regularnie pojawia się na kolejnych konsolach. Stwierdzenie, że „Bethesdzie bardziej opłaca się portować grę niż przygotować następcę”, stało się już powszechnym żartem. Przy tak wierniej grupie fanów, którzy z zapalem godnym lepszej sprawy ulepszają Skyrima, możemy być pewni, że jeszcze nie raz będzie o nim głośno. [CDA]



ta filozofia światotwórstwa i kreowania narracji przetarła szlak kolejnym odsłonom serii i zaważyła na ich popularności – podkreśla.

Nietypowe stwory, dżungle, pustynie, dziwaczne miasta i nieszablone rasy, jak kotokształtni Khajitowie czy bethesdowe odmiany elfów i ludzi. Start w więzieniu, a finał w ringu z samozwańcym, oszalałym bóstwem. Zdecydowanie **ta właśnie oryginalność zadecydowała o statusie Morrowinda jako produkcji kultowej**, i to pomimo mniejszych i większych błędów.

...Oblivion truchtał...

Wydany w 2006 roku Oblivion był grą diametralnie odmienną od swojej poprzedniczki. Bethesda postanowiła dotrzeć do szerszego grona graczy i porzuciła dziwną, ale i fascynującą estetykę świata na rzecz trochę bardziej klasycznego fantasy. Opłaciło się? Oczywiście. Według szacunków produkcję tę nabyło 9,5 mln graczy (Morrowind „tylko” 4 mln), a recenzenci nie szczędzili najwyższych not oraz tytułów „gry roku” w wielu kategoriach. Istny strzał w dziesiątkę.

Oblivion zyskał też inną sławę – memiczną. Na pewno wielu pamięta lrytującego Fana – Bomsmera, który podążał za graczem, gdy ten został czempionem areny. Wielką (nie)sławą okryło się DLC ze zbroją dla konia, będące zwiastunem epoki płatnych skórek i mikrozwartości dla gier. Inny element, który uwieczniony został w memach, to plastelinowe twarze i teatralna mimika niektórych postaci. I chociaż dziś zwłaszcza to drugie budzi

W piątej części The Elder Scrolls jak w soczewce skupiają się również największe wady Bethesda, które pojawiały się też w późniejszych odsłonach serii Fallout. Mowa tu, rzecz jasna, o wielkiej liczbie bugów czy niedoróbek. Dość wspomnieć strażników – każdy mówił Smoczemu Dziecku, że też był podróżnikiem jak on, ale strzała w kolano zmusiła go do spokojniejszego trybu życia. Masowy pech czy lenistwo twórców? Odpowiedź chyba jest jasna. Jednocześnie ci sami, skorzy do anegdotek strażnicy potrafiли w sekundę zamienić się w srogi stróżów prawa. Zero-jedynkowa, przeważliwiona AI sprawiała, że nawet uderzenie kury spotykało się z błyskawiczną karą.

Do tego wszystkiego warto dodać sporo tekstowych gagów, które przeszły do internetowej mowy. Ostrzeżenie „You can’t fast travel when enemies are nearby” wklejano do śmiesznych obrazków z jakąś zaskakującą przeszkodą czy przeciwnikiem. Z kolei wymaksowane umiejętności (np. Sneak 100) są jasnym określeniem zaskakującej i powiązanej ze skillelem sytuacji. Przy czym równie dobrze mogą wyrażać faktyczny podziw dla umiejętności albo być ironicznym skwitowaniem czyjegoś partactwa.

Któż, jak nie modder?

Czego jak czego, ale jednego Bethesda odmówić nie można – była na tyle sprytna, by działać na silniku, który jest mocno podatny na modyfikowanie. Często można spotkać się ze złośliwą opinią, że firma świadomie wypuszcza niedokończone gry, bo

WIELKI PRZEDWIE

Wywiad z Sandym Petersenem

■ Nie bał się ani trochę: **Dael**

Przywołał starożytnych bogów, wysłał nas do piekła i rozkoszował się wojnami cywilizacji. Z legendą branży, Sandym Petersenem, rozmawiamy m.in. o Lovecraftzie, rozpadzie id Software, powodach, dla których Polska pierwotnie nie trafiła do Age of Empires II, i tym, co jest potrzebne projektantowi gier.

Dael: Muszę się do czegoś przyznać. Przez długie lata myślałem, że jest dwóch Sandych Petersenów. Jeden to facet, który stworzył Zew Cthulhu, pierwszego papierowego erpega, w jakim grałem. A ten drugi to projektant gier wideo, który pracował nad takimi tytułami jak Doom, Quake czy Age of Empires. Dopiero po jakimś czasie połączyłem wszystkie kropki i zrozumiałem, że jeden człowiek miał wyjątkowo długą i niesamowitą karierę. Mam nadzieję, że pomożesz nam rozwiązać zagadkę Sandy'ego Petersena. Na przykład odpowiadając, jak to sobie wszystko zaplanowałeś.

Sandy Petersen: Ale ja nigdy nie planowałem takiego rozwoju rzeczy. Na dzień przed tym, jak zaoferowano mi pierwszą pracę w charakterze projektanta, byłem przekonany, że zostanę entomologiem!

Więc jak to wszystko się zaczęło?

Zaczęło się od tego, że jako dziecko lubiłem gry planszowe. W podstawówce zostawałem po lekcjach, żeby pograć w Clue albo Stratego. Pamiętam, że miałem 12 lat, kiedy po raz pierwszy trafiłem na strategiczną grę bitewną. Od tej pory gry stały się moim hobby. Razem z przyjaciółmi tworzyliśmy nawet własne bitewniaki.

Czyli tak stawiałeś pierwsze kroki w projektowaniu gier.

Owszem. A kiedy poszedłem na studia, wyszło Dungeons & Dragons, które też mnie wciągnęło. D&D było wówczas bardzo prymitywne, więc w pewnym sensie uczyłem się designu, uzupełniając zasady gry o własne pomysły. Potem przyszły kolejne gry RPG – Fantasy Trip, Chivalry & Sorcery, Boot Hill itp. W końcu znaleźliśmy RuneQuesta, którego polubiłem do tego stopnia, że przestałem grać w inne erpegi.

W końcu jednak zająłeś się grami zawodowo.

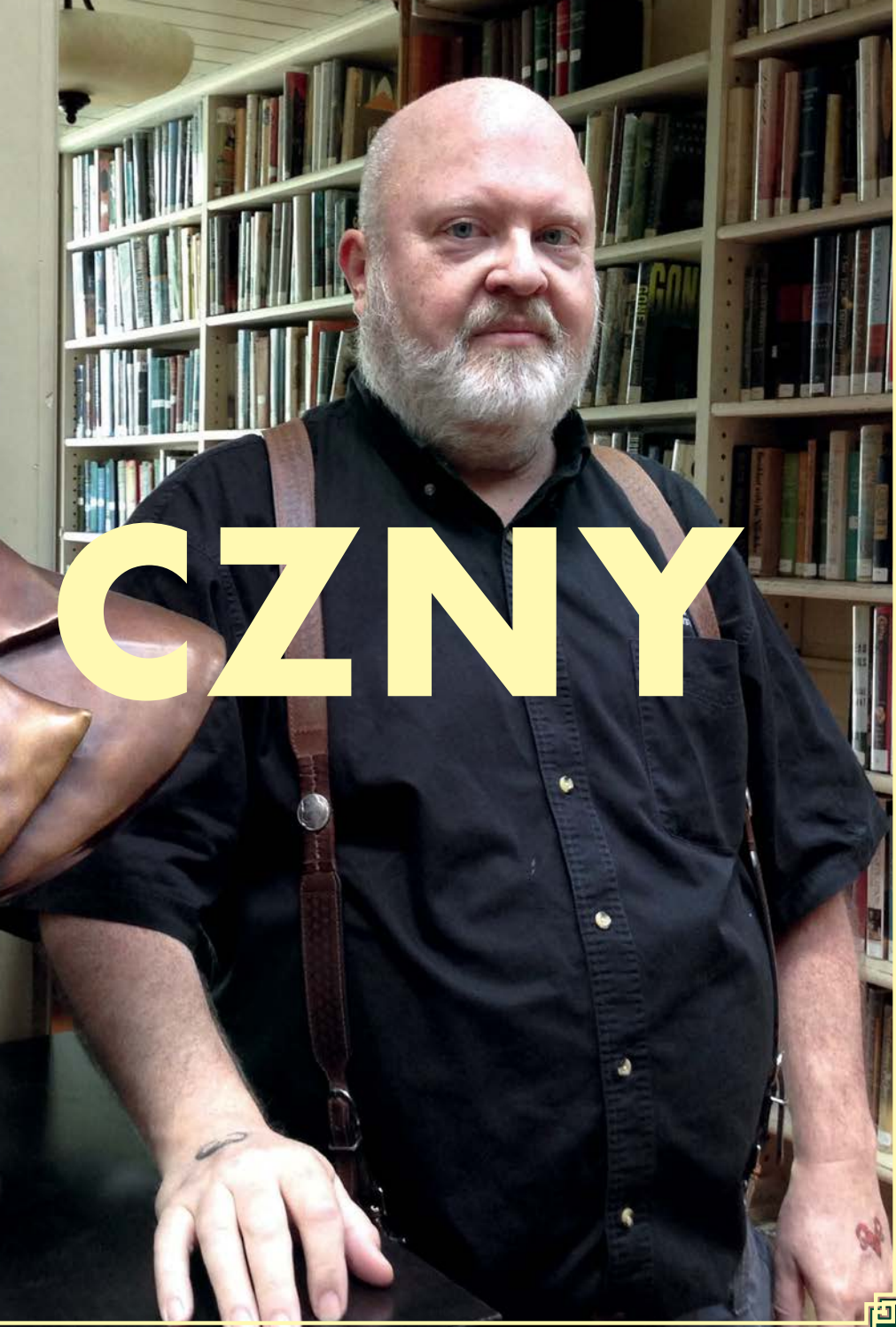
Byłem na studiach drugiego stopnia w Kalifornii i szukałem pracy, żeby wesprzeć rodzinę. Zaczęłem jako freelancer dla Chaosium, stworzyłem dla nich Zew Cthulhu i dostałem tymczasową posadę jako zecer(*), ale tylko w teorii, bo w praktyce od razu przeszedłem do redagowania i pisania. Na przestrzeni roku szkoła straciła na znaczeniu, a w Chaosium robiłem coraz więcej. W końcu zaproponowano mi pełny etat, więc rzuciłem naukę. Od tamtej pory cała moja praca zawodowa, w różnych miejscach, polegała na projektowaniu gier albo uczeniu projektowania gier na uniwersytecie. Gry zawałdnęły moim życiem. To był powolny, ale niemożliwy do powstrzymania proces.

Chciałbym na chwilę wrócić do kwestii Zewu Cthulhu. W jaki sposób w ogóle trafiłeś na pierwsze dzieła H.P. Lovecrafta? Obecnie pisarz jest

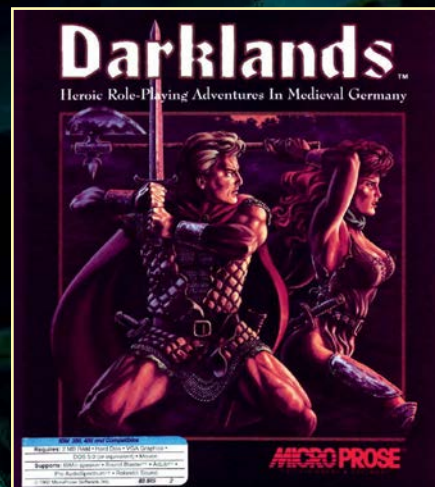


bardzo popularny, ale 40 lat temu był zamknięty w mikroskopijnej niszy.

Jakimś trafem przeczytałem pierwsze opowiadanie Lovecrafta w wieku ośmiu lat. Oczywiście nie rozumiejąc z niego zbyt wiele. Pamiętam tylko tyle, że bardzo mi się spodobało. I przez całe lata szukałem kolejnych utworów pisarza, z mizernymi efektami. Dopiero gdy miałem 17 lat, udało mi się dorwać serię książek wydanych przez Ballantine. Zacząłem uprawiać lovecraftowski prozelityzm wśród znajomych, ale rzeczywiście jego dzieła były bardzo niszowe. **Nie znałem wówczas nikogo, kto czytałby Lovecrafta przed moją namową.** Nawet ludzie w Chaosium, którzy mieli w rękach licencję na wydanie gry opartej o jego twórczość, nie czytali go.



Zdjęcie: Petersen Games



■ Todd Howard nazwał zaprojektowane przez Petersena Darklands z 1992 roku głównym źródłem inspiracji przy pracy nad serią The Elder Scrolls.

A zatem na początku lat 80. „gwiazdy były w porządku” dla H.P. Lovecrafta. Jeśli dobrze rozumiem, historia Zewu Cthulhu zaczęła się od propozycji stworzenia rozszerzenia do RuneQuesta, ale Chaosium postanowiło zlecić ci zaprojektowanie całego nowego systemu.

Prawdę mówiąc, gdy poinformowałem ludzi w Chaosium o moim pomysle rozszerzenia do RuneQuesta bazującego na „Krainach Snów”, chcieli mnie odprawić z kwitkiem, bo sami mieli pomysł na erpega opartego na twórczości Lovecrafta i zajmował się tym inny autor. Ale nie dawałem za wygraną i zacząłem dopytywać, czy mogę jakoś pomóc. Może zająłbym się edycją tekstu? Może napiszę jakiś scenariusz? A może pozwolą mi chociaż przeczytać manuskrypt? No i skończyło się to tak, że Greg Stafford przekazał mi cały projekt. Okazało się, że Chaosium nie było do końca zadowolone z tego, co robił poprzedni autor.

Nie wahali się, powierzając tak wielki projekt komuś zupełnie zielonemu?

Podobno się wahali, ale jak się później dowiedziałem, przeważały trzy argumenty. Po pierwsze – **byłem wielkim fanem Lovecrafta, więc nie skrzywdziłbym jego prozy**. Po drugie – byli zadowoleni z innych drobnych rzeczy, którymi się wcześniej zajmowałem. Po trzecie – nigdy nie spóźniłem się na deadline. Przypuszczam, że trzeci powód miał największe znaczenie.

Zew Cthulhu odniósł ogromny sukces. Do dziś jest w pierwszej dwudziestce najlepiej sprzedających się papierowych erpegów. Przez kilka następnych lat pracowałeś nad rozszerzeniami do swojej gry oraz do RuneQuesta, a potem... postanowiłeś zająć się grami wideo. Skąd ta nagle zmiana?

Bezpośrednim bodźcem był fakt, że po siedmiu latach pracy w Chaosium wciąż miałem tylko małe mieszkanie z dwiema sypialniami. Za to dzieci miałem już trójkę, a czwarte było w drodze. Potrzebowałem pieniędzy, żeby prawidłowo zająć się rodziną. Powiedziałem o swoich planach ludziom z Chaosium, trochę ich to zasmuciło, ale nie mieli mi tego za złe. Na następnym Gen Conie(**) zacząłem

Robert M. Price, który przez lata publikował antologię opowiadań naśladowców Samotnika z Providence, stwierdził nawet, że pisarz był martwy i dopiero twoja gra RPG go wskrzesiła.

był „Reanimator”, film Stuarta Gordona, który w 1985 roku podbił serca miłośników kina grozy. Wydaje mi się jednak, że była jeszcze trzecia droga, którą Lovecraft przeniknął do kultury

Oprócz kreatywności dobry projektant gier musi mieć dwie cechy – obsesję i dyscyplinę.

I chyba tak było. Organizatorzy Lovecraftowskiego Festiwalu Filmowego powiedzieli mi, że Lovecrafta spopularyzowały dwa wydarzenia. Pierwszym był mój Zew Cthulhu, który już w 1981 roku zafascynował graczy Lovecraftem. Drugim

masowej. To esej S.T. Joshiego z początku lat 80. poświęcony twórczości Samotnika z Providence. Sprawił on, że obrona Lovecrafta jako pisarza stała się intelektualnie akceptowalna nawet wśród największych akademickich snobów.

(**) Gen Con to jeden z największych konwentów miłośników gier i fantastyki w USA, po raz pierwszy zorganizowany w 1968 roku przez Gary'ego Gygaksa, twórcę Dungeons & Dragons.



■ Jako ekspert od twórczości H.P. Lovecrafta, Sandy Petersen był jednym z producentów filmu „Szepczący w ciemności”.

rozglądać się za pracą. Tak się złożyło, że do budki Chaosium zajrzał Lawrence Schick z Microprose i mnie zrekrutował.

Pod koniec lat 80. branża gier komputerowych ledwo wyszła z fazy „programistów sypialniowych”, a projektant gier nie był jeszcze rozpoznawanym przez większość ludzi zawodem. W końcu znaczna część designu spoczywała na barkach programistów. Czy Microprose było pod tym względem inne? Dostrzegali potrzebę dołączenia do zespołu kogoś, kto nie zajmuje się kodowaniem czy grafiką?

W Microprose uważano, że optymalna jest sytuacja, w której twórca jest równocześnie projektantem i koderem. Tak właśnie powstawały największe hity

prawie wszystko sam, w końcu upadła, bo sam Sid Meier zaczął pracować z Bruce'em Shelleyem (a potem Jeffem Briggssem). A on przecież wiedział najlepiej, co zdaje egzamin. Dzisiaj nikt nie kwestionuje potrzeby istnienia wyspecjalizowanych designerów. Choć z mojego doświadczenia najlepsza jest sytuacja, w której programiści też uczestniczą w projektowaniu samej gry, bo mają zawsze wyjątkową perspektywę. To samo dotyczy również grafików czy dźwiękowców. To zawsze wychodzi na zdrowie produkcji i nikt w zespole nie powinien czuć się ograniczony przez odgórnie narzucony, wąski zakres zadań.

Microprose było pierwszym studiem, w którym pracowałeś jako projektant gier wideo, ale był to dopiero początek twojej przygody w świecie cyfrowym. W 1993 roku dołączyłeś do id Software, w trakcie prac nad Doomem. I jak głosi legenda, by dowieść swej wartości, stworzyłeś w ciągu dwóch miesięcy znaczną część map, które znalazły się w ostatecznej wersji tego FPS-a. Rzucenie cię na głęboką wodę to był jakiś test?

Nie do końca. Test rzeczywiście miał miejsce, ale wyglądał trochę inaczej. Przez pierwszy, próbny tydzień miałem zbudować część poziomu. Jeśli ktoś jest zainteresowany moim debiutanckim dziełem, to można je obejrzeć – to fragment mapy E2M6, a dokładniej to pierwsza komora, a także kaplica z podnoszącymi się i opadającymi platformami. Efekt mojej pracy im się spodobał, więc dali mi następny miesiąc próbny, w trakcie którego pracowałem nad kolejnymi trzema poziomami – razem z innymi członkami zespołu. Potem przyjęli mnie na stałe. Natomiast później **rzeczywiście w krótkim czasie przygotowałem wiele map dla Doom.**

Tu właśnie pojawiają się rozbieżności w przekazach. Jedni mówią, że masz na koncie 18 map, inni – że 20. Rozwikłasz tę tajemnicę?

Wszystko zależy od tego, co chcesz liczyć. W epizodzie drugim i trzecim stworzyłem 11 map od zera. Są wyłącznie moje. Ale oprócz tego było też siedem wczesnych poziomów Toma Halla, które w znaczącym stopniu przebudowałem, upewniając się, że pokrywają się ze standardami, jakie narzuciliśmy levelom pod koniec pracy nad grą. Nie żebym z tymi mapami było coś nie tak, po prostu Tom opuścił id, zanim gra została ukończona, i nie mógł dokończyć pracy. A tej było sporo. Trzeba było umieścić na mapach potwory, zmienić tekstury, broń, dekoracje, triggerzy skryptów. Do każdego z tych poziomów dobudowałem też coś swojego, zazwyczaj jakieś 20-40% ich ostatecznej powierzchni. Ponieważ to ja je dokończyłem, to sądzę, że są w równej mierze jego, jak moje. A może nawet trochę bardziej moje. No i był jeszcze epizod pierwszy, w którym w pewnym sensie zrobiłem trzy mapy. Byłem też autorem pierwszej wersji E1M1, którą kompletnie wyzruciono. Więc to się nie liczy. E1M4 początkowo było poziomem Toma, ale to ja musiałem nadać mu ostateczne szlify. Potem John Romero przejął tę mapę, bo to on odpowiadał za epizod pierwszy. No i w końcu zacząłem pracę

nad E1M7, którą przejął i dokończył John. Więc w zależności od tego, jak ktoś chce być wobec mnie hojny, może zaliczyć na moje konto 11, 18 albo 20 poziomów. Ale na pewno maczałem palce w 20.

Skoro już zaczęliśmy wyjaśniać tajemnice Doom, to przyznaj się – czy to był twój pomysł, żeby zabić Daisy, królika należącego do Doomguy'a?

Na początku to nie miał być królik Doomguy'a. Ot, po prostu jakiś królik. Ale tak, przyznaję się. To mój pomysł. Lecz winą podzielę się z grafikami i Johnem Romero, bo pomysł im się spodobał i to oni umieścili go w grze.

Śmierć Daisy nie była jednak głównym przedmiotem kontrowersji związanych z Doomem. Niektórzy uważali, że sposób przedstawienia w grze motywów religijnych był bluźnierczy.

Właściwie to nigdy nie mogłem zrozumieć, co jest niby bluźnierczego w strzelaniu do demonów. I to mimo tego, że jako chrześcijanin w stu procentach wierzę w Szatana, chociaż może niekoniecznie w jego fizyczną, rogatą manifestację. Nie mówiąc już o tym, że zawsze pokazywaliśmy demony jako istoty złe. Więc gdzie tu niby jest bluźnierstwo? Ale tak, wiem, że niektórzy ludzie – szczególnie ci, co o grze nie wiedzieli prawie nic – mieli poczucie, że granie w Doom to grzech.

Ty sam jako osoba religijna nigdy nie miałeś problemu z treścią gier id Software?

Właściwie to podczas całej pracy wid było tylko kilka takich chwil, gdy coś mi nie do końca odpowiadało. Miałem mieszane odczucia, gdy padł pomysł, żeby w Quake'u zamieścić przedstawienia Chrystusa. Ale po prostu zasygnalizowałem wszystkim, że jeśli chcemy to robić, to trzeba to zrobić z taktem i smakiem (żadnych ukrzyżowanych demonów – dla przykładu). Aha, no i zwróciłem uwagę na to, że umieszczenie twarzy Jezusa na płycie podłogowej to kiepski pomysł. Ostatecznie w jednym przypadku John Romero taki wizerunek przemycił, chociaż niechęć i przez nieuwagę. Ale poza tym nie było z tym większych problemów. I ogólnie **sądzę, że religijna prawica nie dokuczała nam tak bardzo, jak pragnąca cenzurować przemoc lewica.** Niektórzy demokraci winili Doom za szkolne strzelaniny, takie jak masakra w Columbine w 1999 roku, więc zostaliśmy oficjalnie potępieni przez prominentnych senatorów w siedzibie Kongresu. Tak to wówczas wyglądało.

Z kolei teraz mamy ogromne kontrowersje dotyczące H.P. Lovecrafta. Ale tym razem rzeczywiście możemy zidentyfikować poważny problem. Lovecraft był ksenofobem, a niektóre z jego poglądów były nie do przyjęcia nawet w czasie, gdy żył. Czy jako miłośnik i popularyzator twórczości pisarza zastanawiałeś się, jak podejść do tych kwestii? Zwłaszcza w sytuacji, gdy artysta i jego sztuka są dla wielu nierozłączne.

Nie mam wątpliwości, że poglądy i opinie Lovecrafta na temat rasy są oparte na kompletnym fałszu. Ale taki rasizm nie jest sam w sobie zbrodnią, jest po

id Software było jak stado hien pożerających zebra.

Sida Meiera. Ale zdawali też sobie sprawę z tego, że nie wszyscy programiści potrafią to robić. Więc powstała koncepcja, żeby wziąć koder, który nie umie projektować gier i zamknąć go razem z kimś doświadczonym w designie. A potem obserwować, czy ta kombinacja talentów przynosi rezultaty porównywalne z tym, co robił Meier. Pod tym względem byli absolutnie pionierami. A **jako że faktycznie „projektantów gier wideo” jeszcze wówczas nie było, to rekrutowali nas spośród twórców planszówek i papierowych erpegów.** Tak do Microprose trafiłem nie tylko ja, ale również Lawrence Schick, Arnold Hendrickson, Bruce Shelley i inni. A teoria, że najlepsza jest sytuacja, w której programista jest też designerem i robi



GRY PAPIEROWE OD 1981 DO 1989 ROKU

Profesjonalna kariera Sandy'ego Petersena jako twórcy gier zaczęła się wraz z wydaniem Zewu Cthulhu, systemu RPG opartego na twórczości H.P. Lovecrafta. Ale projektant był też autorem kilkunastu podręczników dodatkowych do Zewu Cthulhu i RuneQuesta, a także systemu RPG opartego na filmie „Pogromcy duchów”.



GRY WIDEO OD 1989 DO 2008 ROKU

Swoją przygodę z grami wideo Sandy Petersen rozpoczął w Microprose, gdzie pracował m.in. przy Cywilizacji Sida Meiera, kosmicznych symulatorach Lightspeed i Hyperspeed oraz erpegu Darklands.

Z Microprose przeszedł do id Software, gdzie zastąpił jako twórca map do Doom, Doom II i Quake'a. Trzecim i ostatnim miejscem pracy w tej branży było Ensemble, które pozwoliło mu rozwinąć skrzydła przy serii Age of Empires. Ostatnim tytułem, nad jakim pracował Sandy Petersen, było Halo Wars.



GRY PLANSZOWE OD 2013 DO DZIŚ

Sukces kampanii crowdfundingowej dla Cthulhu Wars skłonił Sandy'ego Petersena do założenia własnej firmy produkującej gry planszowe – Petersen Games. W tym czasie wydał kilkanaście gier planszowych, a kilka kolejnych niebawem trafi na sklepowe półki.

prostu błędnym systemem wierzeń. I jako taki powinien być zwalczany przez edukację, a nie potępianie człowieka i wszystkiego, co w życiu zrobił. Zresztą w przypadku Lovecrafta edukacja przyniosła jakiś pozytywny skutek – w trakcie swojego krótkiego życia ewoluował w pozytywnym kierunku. Czyż nie tego chcielibyśmy dla wszystkich rasistów?

Też tak uważam. Zresztą ksenofobia była tylko jednym z bardzo wielu lęków i przypadłości osobowościowych Samotnika. Sam wiesz o tym najlepiej, w końcu mija 40 lat, odkąd przywróciłeś Lovecrafta światu. Nawiasem mówiąc, pamiętam, jak mówiono, że Quake pierwotnie miał być grą w klimacie fantasy. Ale okazał się produkcją mocno lovecraftowską. Zakładam, że to też twoja robota.

Nie tyle moja robota, co rezultat zaniechań Johna Romero. Faktycznie, Quake miał być grą fantasy z elementami RPG, ale Romero spóźnił się z dostarczeniem finalnej wersji swojego projektu, więc reszta zespołu zaczęła pracować nad grą bez dokładnego planu. Gdy Romero wreszcie dopracował wszystkie detale, prace były tak daleko posunięte, że

nie dało się wszystkiego wdrożyć. Mieliśmy w rękę Doom, choć ze znacznie lepszym silnikiem. Był rozgardiasz, a ja postanowiłem to wykorzystać i wrzucałem wszędzie nawiązania do Lovecrafta. **Dałem nawet grafikom kopię mojej książki „Field Guide to Cthulhu Monsters” (***) i to właśnie z niej do Quake'a trafili Shambler, Chthon, Shub-Niggurath czy Pomiot.** Kocham horror, więc zawsze starałem się przemycić do gier jak najwięcej takich smaczków. Zresztą w Doomie II też można je znaleźć. Reszcie zespołu to nie przeszkadzało, więc nie było z tym problemu.

Ale sama praca przy Quake'u chyba nie była już tak beztraska. Istnieje przekonanie, że gra zniszczyła id Software. Wprawdzie ludzie odchodzili już wcześniej – chociażby Tom Hall – ale to właśnie Quake spowodował ostateczny „rozpad Beatlesów”. Czy w trakcie pracy nad grą wydarzyło się coś, co rozbiło waszą jedność? A może po prostu to był właściwy czas, żeby się rozejść?

Myszę, że Quake rzeczywiście zniszczył stare id Software. Mieliśmy świetny zespół, ale pracując nad grą, stawialiśmy się coraz bardziej zrzędlili, ➤

(***) „Field Guide to Cthulhu Monsters” to bestiarz (a zarazem artbook) do Zewu Cthulhu.



■ Sandy Petersen i jego syn Lincoln, który podziela pasję ojca do projektowania gier. Na półkach za nimi czają się lovecraftowskie monstra.

mniej towarzyscy, mniej skłonni do współpracy. John Carmack próbował z tym walczyć, przenosząc wszystkich do jednej wielkiej przestrzeni biurowej, tak abyśmy musieli ze sobą ciągle przebywać. Chwalebna intencja, ale pomysł nie wypalił. Gdy praca dobiegła końca, odeszli Michael Abrash, John Romero, Dave Taylor, Shawn Green, American McGee, no i ja. Głównie dlatego, że środowisko był już nieprzyjazne, zmieniła się kultura organizacyj-

stów, darzących się szacunkiem, ale pracujących w pewnej odległości od siebie. Człowiek trzymał się swojej małej grupki i nie znał innych pracowników na stopie towarzyskiej. Z kolei praca w id Software przypominała trochę to, co widzi się w filmach przyrodniczych o hienach pożerających zebrecę. Trochę warczenia, obnażania kłów, dużo szamania. Jest to efektywne, a ciało zebry znika momentalnie, ale widok nie należy do przyjemnych. Natomiast

wieku za panowania Władysława Łokietka. Przez większą część epoki, którą prezentowała gra, Polska nie była tak istotna. Myśleliśmy o tym, żeby umieścić ją w dodatku The Conquerors, ale tu też nie pasowała, bo jednym z powodów chwały dla Polski jest właśnie to, że nie była nieustannie nastawiona na podbój. Wprawdzie w tym dodatku znalazło się miejsce dla Korei, której rozwój też nie był oparty na podbojach, ale zostałem do tego zmuszony przez Microsoft.

To podręcznik do Zewu Cthulhu uczynił Lovecrafta popularnym pisarzem.

na firmy. Odejście sześciu osób to cios śmiertelny dla studia tak małego jak ówczesny id Software. Studio przetrwało, ale moim zdaniem nie było już takie samo.

Ochodząc z id, trafiłeś do Ensemble Studios, pracującego właśnie nad Age of Empires. I zostałeś tam przez ponad dekadę.

Pokochałem Ensemble. Pewnie nadal bym tam pracował, gdyby Don Matrick(****) nie zniszczył studia. Ale nie wyszedłem na tym najgorzej, bo zamknięcie Ensemble skłoniło mnie do założenia własnej firmy produkującej gry planszowe.

Czy praca tam różniła się od tego, czego doświadczyłeś w Microprose i id?

Tak. Microprose to był duży zespół profesjona-

Ensemble Studios to była kompania braci. No i sióstr. Wszyscy się przyjaźnili, wszyscy się wspierali. Niemal do samego końca pomiędzy pracownikami nie było rywalizacji, nie mówiąc nawet o knuciu czy obmawianiu. I nawet gdy studio miało być rozwiązane, konflikty i negatywne emocje nie urosły do poważnego poziomu.

No i w Ensemble mogłeś też dać upust swojej pasji do historii. Ale skoro dotknęliśmy tego tematu, to muszę wygłosić pewne zastrzeżenie. Czemu, do licha, wśród cywilizacji z Age of Empires II nie ma Polski? Musieliśmy czekać 22 lata na dodatek Dawn of Dukes...

W Age of Empires II mieliśmy tylko 13 cywilizacji, a Polska jako państwo pozbierała się do kupy i stała się poważnym graczem dopiero w XIV

Często dostawałeś wiadomości od graczy niezadowolonych z tego, które nacje ujęto w grze?

Otak! Mam nawet swój ulubiony przykład marudzenia na to, jak fatalnie Ensemble Studios sobie z tym radzi. Otóż Grecy byli źli, że w dodatku Rise of Rome umieściliśmy Macedończyków. Argumentowali, że Macedończycy to też Grecy, więc nie należy tych nacji rozdzielać. Ja odpowiadałem, że skoro tak, to powinni się cieszyć, że mają dwie greckie cywilizacje. Trochę mnie to irytowało, ale rzucalo światło na to, jak bieżąca polityka wpływa na gry. Myślę, że to zjawisko trwa do dzisiaj, choć oczywiście wygląda nieco inaczej.

Po zamknięciu Ensemble Studios jeszcze raz spakowałeś walizki i wyruszyłeś w daleką podróż. Tym razem zakończoną kampanią crowdfundingową dla Cthulhu Wars, gry planszowej realizującej pomysł tak niesamowity, że aż trudno uwierzyć, iż nikt nie wpadł na niego wcześniej – batalie pomiędzy lovecraftowskimi monstrami. Ale z tego, co pamiętam, Cthulhu

(****) Don Matrick to były szef wydawniczej gałęzi Microsoftu.



■ Projektowanie gier nie może być zwykłą pracą. Musi być obsesją.

lepsze od swych poprzedników. Ale po prostu nie jestem zainteresowany uczestniczeniem w takich projektach. Chcę zajmować się tym, co interesuje mnie w tej chwili, nie rzeczami, które robiłem 25 lat temu.

Innymi słowy, nie ma szans, żebyś poszedł w ślady Johna Romero i wypuścił własny epizod do Doom?

John Romero robił różne rzeczy, ale FPS-y zawsze były jego największą pasją. Ja po przygodzie w id pracowałem przez 11 lat nad RTS-ami, przez dwa lata byłem wykładowcą, przez osiem lat projektowałem gry planszowe. To dwie zupełnie różne sytuacje.

A zatem jakie plany ma Sandy Petersen na najbliższą przyszłość?

Cóż, mam 66 lat, więc pewnie nie będę projektował gier w nieskończoność. A z drugiej strony mam jeszcze sporo pomysłów, nad którymi chcę pracować. W najbliższym czasie możecie spodziewać się moich czterech planszówek, które prędzej czy później trafią do sklepów. To strategia Hyperspace, Starship Captain (gra o wal-kach statków kosmicznych), Dinosaur 1944, czyli kooperacyjna gra typu tower defense, oraz Call of Cthulhu: Terror Paths, kooperacyjna gra o zetknięciu się z niewyobraźną grozą.

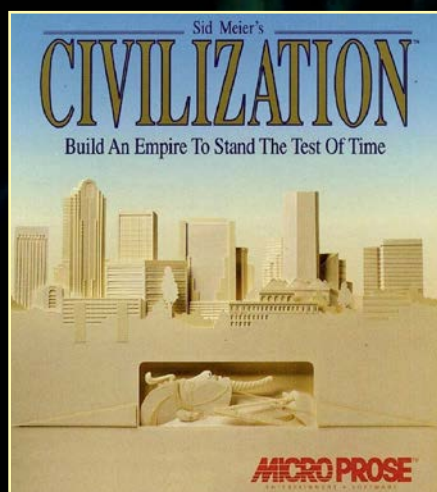
A jeśli ktoś z naszych czytelników chciałby pójść w twoje ślady, to jakiej mógłbyś jemu lub jej udzielić porady? Z perspektywy twojej ponad 40-letniej kariery, co (poza kreatywnością) było najważniejszą cechą lub umiejętnością projektanta gier?

Jeśli kreatywność już odhaczyliśmy, to zostały jeszcze dwie niezbędne rzeczy. Po pierwsze – obsesja. Musisz mieć obsesję na punkcie gier i obsesję na punkcie tematu albo motywu przewodniego twojej gry. Do tego stopnia, że będziesz tym żył i oddychał, a na wszystko wokół patrzył przez pryzmat tego projektu. Przynajmniej ja tak robię. Po drugie – musisz wyrobić sobie umiejętność rzetelnego pracowania nad projektami i kończenia ich. Musisz być zdyscyplinowany i dostarczyć współpracownikom satysfakcjonujący produkt. To nie są rzeczy banalne. **Wiele utalentowanych osób nie ma obsesji albo dyscypliny, więc ich gry nigdy nie trafiają do produkcji.**

Mam jeszcze jedno pytanie – nie pozwoliłbyś sobie zakończyć rozmowy ze wskrzesicielem Lovecrafta, nie zadając go. Który z potworów z mitologii Cthulhu jest twoim ulubionym?

Myślę, że skoro w moim salonie wisi metrowy obraz olejny Cthulhu, to muszę wskazać na Wielkiego C. Poza tym moje największe sukcesy w branży analogowej – Zew Cthulhu i Cthulhu Wars – kręciły się wokół tej postaci. Lubię wszystkie stwory i kreacje Lovecrafta, ale moje czyni zdradzają preferencję dla samego Cthulhu.

Niech zatem jeszcze długo nawiedza cię w snach, Sandy Petersenie. Dziękuję za rozmowę! [CDA]



■ Podobnie jak w przypadku papierowych erpegów, Petersen zaczął pracę w branży gier wideo z wysokiego C.

Wars miało być twoją ostatnią grą. Nie żebym ci to wypominał, ale od tego czasu stworzyłeś kilka kolejnych. Czyżby jakiś aspekt projektowania planszówek okazał się bardziej satysfakcjonujący od tworzenia gier wideo?

Naprawdę myślałem, że Cthulhu Wars to będzie mój łabędzi śpiew, ostatnia gra, którą zaprojektuję od początku do końca na podstawie własnych pomysłów. Potem planowałem podjąć pracę w studiu przygotowującym gry mobilne. Ale

Cthulhu Wars zrobiło na Kickstarterze taką furorę, że ten prosty projekt wymagał założenia firmy. I rzeczywiście, znalazłem w projektowaniu gier planszowych dwie rzeczy, których brakowało mi podczas długich lat pracy w branży gier komputerowych. Po pierwsze – mój zespół jest mały, a gdy chcę wprowadzić w grę jakąś zmianę, to nie muszę tego konsultować z trzema piętrami facetów w garniturach. Po drugie – mogę przygotować grę w krótszym czasie. Albo inaczej – mogę w tym samym czasie pracować nad kilkoma gramami. Od założenia Petersen Games opublikowałem Cthulhu Wars, planszową wersję Orcs Must Die!, The Gods War, Planet Apocalypse, Cthulhu Wars Duel i Invasion of the Brood. W tym czasie zaprojektowałem też Hyperspace, Starship Captain, Call of Cthulhu: Terror Paths i Dinosaur 1944, które wciąż oczekują na wydanie. Dziesięć gier w ciągu ośmiu lat. W branży gier wideo pojedynczy projekt zajmuje dwa lata.

A co sądzisz o tym, że tak wiele z gier, nad którymi pracowałeś, doczeka się rimejków, remasterów, rebootów i sequeli? Niedawno mieliśmy remastery Quake'a i trzech części Age of Empires. Z kolei Age of Empires IV miało premierę we wrześniu. Co kilka lat wychodzi nowa gra z serii Cywilizacja. Mamy sequele Doom i mody do starych strzelanek id. Czy śledzisz to wszystko? Nie korci cię, byś samemu popracował nad jakimś remasterem?

Nie za bardzo. Nie mam nic przeciwko powracaniu do starszych tytułów. Uważam też, że inaczej niż w przypadku filmów, sequele gier zazwyczaj są



Zdjęcia: Wikimedia Commons / Gmhofmann, JrawX, Rainer Knäpper



0 odchodzeniu przedmiotów

Starzeje się razem z eksponatami: **Bartłomiej Kluska**

Na półkach naszego redakcyjnego Muzeum Techniki kurzą się urządzenia, które kiedyś były obiektami pożądania milionów ludzi. Dziś nie są do niczego potrzebne. Ale wciąż przecież działają.

Po raz pierwszy pozwalający zabrać swoją ulubioną muzykę ze sobą walkman. Elektroniczny notatnik, który zapracowanym ludziom umożliwiał uwolnienie się od papierowych notesów. Pager, który dawał szansę na szybszy kontakt z bliskimi. Aparat polaroid natychmiast wywołujący wykonane przed chwilą zdjęcia. Zastępujący kino domowe diaskop. Magnetowid, dzięki któremu mogliśmy oglądać filmy nie tylko wtedy, kiedy emitowała je telewizja. Odtwarzacz mp3 pozwalający schować do kieszeni całą płytotekę. Wreszcie: telefon komórkowy – szansa na błyskawiczną wymianę informacji z rodziną i znajomymi bez konieczności biegania do budki telefonicznej. Wszystkie te fascynujące urządzenia – i wiele więcej – zastąpiło małe prostokątne pudełko, które teraz towarzyszy nam od świtu do zmierzchu, a średnio co dwa lata, lekko znudzeni, wymieniamy je na nowszy model.

Elektronika: dobro cenne i rzadkie

Kiedyś było to nie do pomyślenia. Nie pozbywano się rzeczy, bo trudniej było je dostać. **Jeszcze w połowie lat 80. w polskich domach było raptem 9 mln telewizorów**, a ani rodzimy przemysł, ani import z krajów socjalistycznych nie były w sta-

nie sprostać zapotrzebowaniu obywateli na taki wynalazek. Kto zdobył odbiornik telewizyjny, był szczęściarzem i cieszył się, oglądając dwa ówczesnie dostępne programy. Komu telewizor się zepsuł, ten – chcąc nie chcąc – zmieniał się w majsterkowicza, brał w garść lutownicę i próbował swojego wymarzonego Jowisza czy Neptuna naprawiać. Pecha

CO ZOSTANIE W OPOWIEŚCIACH I MUZEACH PO WSPÓŁCZESNYCH URZĄDZENIACH?

mogli mieć posiadacze radzieckich modeli Rubin z serii 700 – te bowiem, wskutek błędu konstrukcyjnego, wykazywały niebezpieczną skłonność do samozapłonu. Jeśli nawet awaria taka nie kończyła się pożarem w budynku (według ówczesnych statystyk: 20-30 przypadków rocznie), telewizor był zazwyczaj nie do odratowania.

Reszta elektroniki także była dobrem cennym: radio-magnetofon Kasprzaka, który pozwalał rejestrować

na kasetach koncerty; będące klonami kieszonkowych konsolk Nintendo „jajeczka” Elektroniki; ciężkie, ale niezawodne aparaty fotograficzne Zenit; Kajtki, czyli toporne krajowej produkcji zamienniki walkmanów (mające przykry zwyczaj wciągania taśmy i pożerające baterie w ekspresowym tempie) – utrata lub uszkodzenie takich urządzeń zawsze było wydarzeniem dramatycznych. I wcale nie skończyło się to wraz z upadkiem PRL-u i nastaniem nowej, kapitalistycznej rzeczywistości. Magnetowid (JVC, Philips, Panasonic czy Sharp, ale częściej Aiwa lub Funai) na początku lat 90. kosztował równowartość średnich półrocznych zarobków. Nic więc

dziwnego, że zakup taki musiał wystarczyć na lata eksploatacji. I zazwyczaj wystarczał, choć przeciętny egzemplarz odtwarzał setki czy nawet tysiące kaset pozyskiwanych od znajomych lub z lokalnej wypożyczalni, a także nagrywał programy emitowane przez telewizję w niesprzyjających porach (CDA 08/2020). Kres technologii VHS – służącej ludzkości dzielnie od połowy lat 70. – dopiero ćwierć wieku później przyniosła rosnąca popularność płyt DVD. Pozycję tych ostatnich podkopaly natomiast

jeszcze pojemniejsze dyski Blu-ray, ostatecznie zaś zabił je streaming. **Odtwarzacze DVD wylądowały na składowiskach elektroodpadów, płyty zazwyczaj po prostu na wysypiskach.** Niewiele egzemplarzy miało szczęście trafić w ręce kolekcjonerów-pasjonatów dawnych technologii.

Wymuszona emerytura

Choć laserdyski, kasety magnetofonowe i wideo, winyle czy kompaktki swoje najlepsze lata mają już dawno za sobą, wciąż – jak dawniej – bywają obiektami pożądania, długotrwałych polowań w antykwariatach czy kosztownych transakcji. W świecie cyfrowego nadmiaru, gdzie większość kulturalnego dorobku ludzkości jest w zasięgu kilku internetowych kliknięć, to ekscentryczna pasja. Na szczęście swoich fanów ma również analogowa fotografia (CDA 05/2021). Gdy każdego dnia miliardy (tak!) nowych zdjęć trafiają do sieci, wciąż istnieją ludzie, dla których każdy kadr ma znaczenie (a by trafił on do internetu, trzeba jeszcze wywołać film i uruchomić skaner).

Nie zawsze korzystanie z dawnych wynalazków jest możliwe. Pod koniec pierwszej dekady XXI wieku przekonali się o tym choćby fani fotografii natychmiastowej. Mimo że ich aparaty polaroid wciąż były sprawne, zakończono produkcję filmów, nie było więc na czym robić zdjęć (CDA 06/2020). Polaroidowe filmy ostatecznie powróciły, ale takie



Zdjęcie: Wikimedia Commons/Thomas Backa, CC 0 1.0

historie rzadko mają happy end. Winę za ten stan rzeczy ponoszą przede wszystkim **producenci, stosujący planowane postarzenie produktów – praktykę tyleż nieetyczną i niekiedy nielegalną, co powszechną.** Wiedzą o tym dobrze klienci, którzy chcieliby używać dalej swoich dwu- czy trzyletnich smartfonów, ale nie mogą w nich w prosty sposób wymienić zużytej już baterii i w efekcie zmuszeni są kupić nowy egzemplarz. Wiedzą też majsterkowicze, którzy – wzorem swoich ojców – mieliby ochotę samodzielnie naprawić uszkodzony telewizor, ale tego nie da się serwisować bez specjalnych narzędzi. Temat znają również posiadacze komputerów, którzy korzystają z edytora tekstu, przeglądarki internetowej i programu pocztowego, lecz do tych samych nieskomplikowanych czynności, którym dekadę temu z powodzeniem dawał radę ówczesny sprzęt informatyczny, musieli kupić zupełnie nowy model laptopa. Mimo że nauka i technika robią ogromne postępy, za czym iść powinny choćby coraz lepsza konstrukcja, trwalsze materiały i wyższa precyzja montażu, zupełnie nie widać tego w elektronice konsumenckiej. By dostrzec tę smutną rzeczywistość, wystarczy porównać trwałe, niezawodne telefony komórkowe sprzed dwóch dekad z ich współczesnymi następcami. **Brak wsparcia, brak części zamiennych, brak aktualizacji – i całkiem dobry jeszcze sprzęt trzeba wymienić na nowy.**

Z drugiej strony – winni są nie tylko producenci. To sami użytkownicy, w nieustannej pogoni za nowością, ciągle kupując rzeczy nowe, bezżalu pozbywając się tych starych, wciąż sprawnych. Średni czas do wymiany telewizora, który jeszcze nie tak dawno wynosił ponad dekadę, to obecnie 5-7 lat. Komputery wymienia się co 3-4 lata, telefony – jeszcze częściej. Oczywiście nie zawsze powodem takiego zakupu jest awaria czy wyczerpanie baterii, nie zawsze też wymianę wymusza postęp technologii lub uzasadnia przełomowa funkcja wprowadzona w nowym modelu. Częściej konsument ulega reklamom,



■ Kasety magnetofonowe pozwalały też łatwo i tanio rejestrować własne nagrania.

Zdjęcie: Wikimedia Commons/mib18, CC BY-SA 3.0

■ **Twórcy polaroida byli pewni, że ludziom zawsze będzie zależało na fizycznych kopiach zdjęć.**

w efekcie czego zyskują konta bankowe producentów i sprzedawców, a cierpi zasypywana elektrośmieciami (które w większości nie podlegają recyklingowi) i jałowiona zasobów planeta. **Radioodbiorniki wyprodukowane w PRL-u (np. w zakładach Kasprzaka) działały przez dekady i działałyby nadal,** gdyby nie

zamknięcie dolnego pasma fal ultrakrótkich w 2000 roku. Dopiero przeniesienie się ulubionych rozgłośni na „górny” UKF, którego stare radia nie obsługiwały, zmusiło słuchaczy do nowego zakupu.

Dobre wspomnienia

Ekologia to niejedyny aspekt, o którym warto pomyśleć, odsyłając stare sprzęty do piwnic lub gablot muzealnych. Jeszcze trzy dekady temu w zaledwie 10% polskich domów był telefon. Reszta, by skontaktować się z bliskimi lub pracodawcą, musiała chodzić na pocztę albo do sąsiada, ewentualnie szukać działającej budki telefonicznej (CDA 11/2020). Czasem – np. w przypadku choroby czy wypadku – ten pilny kontakt był rzeczywiście konieczny, częściej wystarczył list, pocztówka lub telegram. Gdy na początku lat 90. również w Polsce słyszalne zaczęły być pagery – pikaniem przypominające swoim właścicielom, że ktoś chce z nimi szybko porozmawiać – dla wszystkich oczywistym było, że taką (jak pisała prasa) „elektroniczną smycz” muszą sobie przypinać wyłącznie przedstawiciele służb, politycy czy szczególnie ważni biznesmeni (CDA 05/2020). Niedługo później zmuszającą do stałego kontaktu „smycz” dobrowolnie przypięliśmy sobie wszyscy.

Na szczęście postęp technologiczny zazwyczaj przynosi pozytywne skutki: kaseta magnetofonowa sprawiła, że muzyka – kopiowana, nagrywana, pożyczana znajomym – w ostatnich dekadach XX wieku stała się powszechnie dostępna (CDA 06/2021). Oczywiście sam wynalazek musiał z czasem ustąpić miejsca nowocześniejszym nośnikom, np. płycie CD (która też najdłuższej przetrwała chyba... w winiecie naszego ulubionego magazynu; zob. CDA 09/2020), ale zjawisko, które rozpoczęła niepozorna rolka taśmy w plastikowej obudowie, zostało z nami już prawdopodobnie na zawsze. I bardzo dobrze.

Z tymi, którzy mieli okazję to przeżyć, zostaną też wspomnienia tamtych wspaniałych urządzeń: pierwszy walkman, pierwszy

joystick, pierwszy kontakt z talerzem telewizji satelitarnej... Spisując dzieje tych przedmiotów, natrafiałem na wiele osobistych historii (jak ta o autentycznej rozpacz, gdy młodemu użytkownikowi zmarło troskliwie karmione i zabawiane tamagotchi w breloczku...). Ciekawe, co zostanie w opowieściach i gablotach muzealnych po urządzeniach, którymi ekscytujemy się dziś? [CDA]

MUZEUM TECHNIKI

Muzeum z siedzibą w warszawskim Pałacu Kultury i Nauki uruchomiono w 1955 roku. W zbiorach tej placówki znajdują się m.in. komputer K-202 Jacka Karpińskiego i Odra 1305, maszyna szyfrująca Enigma (działająca!), aeroskop (ręczna kamera filmowa Kazimierza Prószyńskiego; CDA 12/2021), przedwojenne polskie samochody i motocykle, pierwszy rodzimy szybowiec (lotnia Tańskiego) i wiele innych eksponatów, których jednak... podziwiać nie można. Muzeum – ze względu na brak dostatecznych źródeł finansowania – zamknęło w 2017 roku, obecnie zaś trwają prace nad reorganizacją placówki i ponownym jej otwarciem dla zwiedzających.

ZACZĘŁO SIĘ OD ŻARÓWEK...

Planowane postarzenie produktów to praktyka starsza, niż się powszechnie sądzi. Już sto lat temu wiodący producenci żarówek nie tylko świadomie ograniczali żywotność tych przedmiotów, ale także dogadali się między sobą, by nikt nie oferował konsumentom modelu trwalszego niż konkurencja! Żarówki wypalały się więc szybko, a klienci musieli kupować nowe. Tymczasem technologia już wtedy umożliwiała tworzenie żarówek znacznie bardziej żywotnych. Jedną szczególnie wytrzymałą sztuką z Kalifornii świeci nieprzerwanie od ponad 120 lat. Jej losy można śledzić, samą zaś bohaterkę podziwiać w akcji na stronie www.centennialbulb.org.

CRASH BANDICOOT

O LISIE, CO JABŁKA ZBIERAŁ

■ Uderza prosto w dzieciństwo: **Bastian**

Tak zabawnie się złożyło, że Crash Bandicoot kończy w tym roku, podobnie jak CD-Action, 25 lat. Historia tego niesamowitego zwierza może nie ułożyła się tak dobrze, jak pocziwego polskiego pisma o grach, ale warto przypomnieć czas, gdy Crash był numerem jeden wśród platformerów 3D – i pokazem imponującej technologii, o jakiej inni twórcy mogli pomarzyć.

Jak część z was zapewne wie już od dawna – seria gier z Craschem (i mówię tu o trylogii z lat 90.) jest moją ulubioną. Towarzyszy mi od dziecka, toteż przesłędzenie 25 lat historii pomarańczowego przygłupa było niesamowicie nostalgicznym doświadczeniem. A jednocześnie bardzo trudnym: twórcy swoje dziecko do teraz traktują ze sporym namaszczeniem i naprawdę ze wszystkich sił starałem się – niczym oni sami – nie „stawiać krzyżyka” na twórcach nie pochodzących od rodziców Crasha.

Wszystko zaczęło się w 1994 roku, gdy na rynku pojawiło się PlayStation i z miejsca zdominowało swoją generację. Na konsoli tej pojawiło się mnóstwo świetnych gier: swoją legendę rozpoczęła na niej choćby seria Gran Turismo. Premierę na pocziwym „szaraku” zaliczyły też Final Fantasy VII, Metal Gear Solid i aż trzy Tekkeny. Ale Crash Bandicoot zrobił coś więcej: przekonał Sony do tego, że konsolowe maskotki to nie jest taka głupia sprawa i warto mieć własną.

Ostatecznie dziwny pomarańczowy jamraj (ciągle mylony z lisem, czemu się wcale nie dziwię) stał się nieoficjalną maskotką pierwszego PlayStation. Nieoficjalną, bo Sony nie było zainteresowane posiadaniem takowej pomimo wyraźnego trendu w branży. Nintendo miało przecież Mario, a Sega jeża Sonica. Producent PSX-a po prostu podpisał kontrakt na wyłączność z twórcami tylko do września 2000 roku. Po tym czasie prawa do Crasha sprzedano w pełni wydawcy, czyli firmie Universal Interactive Studios. Ta, wraz z Konami, postanowiła

później zapoznać serię z ówczesnymi nowymi konsolami, czyli PS2 i pierwszym Xboksem. Efekt okazał się... no, taki sobie. A później było tylko gorzej, co dobitnie pokazuje historia kolejnych części Crasha z epoki PS2. Wrócimy do tego później, a teraz cofnijmy się do lat największej chwały.

Universal Interactive Studios presents:

Seria narodziła się w studiu Naughty Dog, znanym obecnie z Uncharted i The Last of Us. W 1994 roku, po zakończeniu prac nad bijatyką Way of the Warrior na (mocno już zapomniana) konsolę 3DO, dwaj założyciele firmy (i zarazem jedyni jej pracownicy), Andy Gavin i Jason Rubin, zaczęli myśleć o stworzeniu kolejnej gry. Wybór padł na platformówkę, gatunek wtedy szalenie popularny. Do tego na salony zaczęła wchodzić technologia 3D, toteż panowie postawili sobie ambitne zadanie stworzenia pierwszej takiej gry w trójwymiarze (ostatecznie o kilka miesięcy wyprzedziło ich Nintendo z Super Mario 64). Jej koncepcję wymyślili zresztą w trakcie podróży samochodem z Bostonu do Los Angeles. Początkowo nazwali ją nawet roboczo „Sonic’s ass game” – bo zdali sobie sprawę, że granie w platformera 3D wiąże się z ciągłym patrzaniem na kuper głównego bohatera.

Rubin zajął się grafiką, a Gavin zabrał się za programowanie. Zaczęli też mocno zastanawiać się nad

platformą. Wybór ostatecznie padł na PlayStation. I był to jedyny sensowny kierunek: Sega powoli przestawała liczyć się na rynku, Atari Jaguar i 3DO sprzedawały się marnie, a Nintendo niechętnie dzieliło się (szczególnie z Ameryką) informacjami na temat powstającej właśnie tajemniczej konsoli, znanej później

TELEWIZJA VS CRASH

Prócz samej postaci jamraja szalenie popularne stały się też amerykańskie reklamy z Craschem w roli głównej, w których ten pojawiał się pod postacią przerośniętego pluszakowego kostiumu. Zresztą kostium ten, wraz z nowymi spotami, powracał za każdym razem przy okazji promocji kolejnych części – a nawet rimejków z 2017 i 2019 roku.



Pierwsze szkice i ostateczny concept art Crasha narysowane przez Charlesa Zembillasa.



Zdjęcia: YouTube/Betamax King

Głupawy dwuznaczny uśmiech przed wskoczeniem na grzbiet dzika w pierwszym Crashu (1996) boli całe życie.



Mój ulubiony drugi Crash (1997) przyniósł nowy silnik, a z nim responsywnie sterowanie, ciekawsze poziomy i lepszą grafikę.



jako Nintendo 64. PlayStation było też po prostu konsolą w pełni skupiającą się na trójwymiarze – to kusilo developerów najbardziej.

Później zaczęli się oni zastanawiać, jak ta gra ma właściwie wyglądać.

Wybór padł na oprawę inspirowaną kreskówkami pokroju „Kaczynych opowieści” czy „Looney Tunes”. Panowie zatrudnili wtedy rysownika Charlesa Zembillasa, który zajął się projektowaniem głównego bohatera. Jako źródło inspiracji obrali tasmańską faunę i marzyli im się postać charakterna niczym Diabeł Tasmański. Wybór padł na wombat – nazwali go zresztą Willie the Wombat. Powstały pierwsze szkice, a koncepcja bardzo spodobała się całemu zespołowi. Jakis czas później developerzy przypomnieli sobie (z pomocą prawników Universalu), że w świecie „Looney Tunes” istnieje już Willie the Wombat i, by uniknąć konsekwencji prawnych, postanowili przerobić go na jamraja. Nie odeszli jednak od imienia, i to prawie do samego końca produkcji pierwszej części. A im dłużej patrzyli na szkice Williego oraz to, co przygotował Rubin w środowisku 3D, tym bardziej utwierdzali się w przekonaniu, że uczynienie go jamrajem nie robiło większej różnicy w kwestii jego wizerunku.

Wszystko rozbija się o Crasha

Problemu z imieniem dla jamraja – i tym samym nazwą gry – nie rozwiązano prawie do samego końca produkcji. Na pomoc przybył nawet marketingowiec z Universalu, który ewidentnie nie czuł gier wideo i proponował z uporem maniaka niezbyt chwytliwe nazwy pokroju „Ozzie the Otzel” czy „Wuzzle the Wombat”. Przyznajcie, w życiu nie zagralibyście w taką grę. Naughty Dog bardzo polubił się ze słowem „bandicoot”, ale imię wciąż stanowiło problem.

Zainspirowano się jednak tym, co jamraj robił w grze najczęściej, czyli rozbijaniem skrzynek. Padły takie propozycje imion jak Bash, Dash, Smash czy wreszcie Crash. Wybrano ostatnie z nich, lecz to bardzo nie spodobało się Universalowi, którego przedstawiciele stwierdzili, że jako wydawcy – a więc fundatorzy całego przedsięwzięcia – sami sobie to imię wybiorą. I tego było dla ekipy Naughty Dog za dużo. Weszła do biura szefa całą siódmką i oznajmiła: „albo nazwiemy bohatera Crash Bandicoot, albo tak, jak chcecie wy, ale w takim przypadku sami sobie dokończycie produkcję”. W ten sposób Crash stał się Craschem. Na szczęście.

Crash Bandicoot miał być zmodyfikowanym genetycznie jamrajem, którego rolą było zasilić zmutowanych zwierząt złego naukowca, doktora Neo Corteksa. W trakcie procesu mutacji coś jednak poszło nie tak – Crash zdołał uciec, a jego głównym zadaniem stało się odzyskanie swojej dziewczyny, Tawny, z rąk Corteksa. Prosta fabułka była pretekstem do przemierzenia 32 trudnych poziomów (a także zestawu ukrytych, bonusowych). Ostatecznie bieganie po levelach działało dobrze, ale Crashowi brakowało dodatkowego zajęcia: rzeczy, które mógłby zbierać po drodze. Stworzono więc przypominające jabłka owoce wumpa do kolekcjonowania, a zjedzenie stu gwarantowało dodatkowe życie. Do tego oprócz przeciwników przydałyby się jakieś „potykalce” mające uatrakcyjnić przebieżkę przez plansze. Zrodził się więc pomysł skrzynek wyładowanych po brzegi owocami. Nie dość, że pasują do koncepcji, to jeszcze są obiektami bardzo łatwymi do wyrenderowania. Postarano się jeszcze o zaprojektowanie kilku ich rodzajów (np. TNT, które wybuchały chwilę po naskoczeniu na nie) oraz wymyślenie interesującego sposobu na ich niszczenie, czyli charakterystycznego kręciółka – i tyle.

Crash Bandicoot to pokaz możliwości graficznych PSX-a.

Walka z ograniczeniami

Problematiczną sprawą był kolor bohatera. Użyty początkowo brąz wyglądał na ekranie beznadziejnie. Spróbowano więc z czerwienia; niestety, na ówczesnych telewizorach barwa ta prezentowała się paskudnie: była ostra i mocno odcinała się od reszty. Postawiono na w miarę neutralny pomarańcz: skoro Crash nie przypominał z wyglądu żadnego prawdziwego zwierzęcia, przestano przejmować się jego umaszczeniem. Kolejnym argumentem na poparcie tej decyzji był fakt, że twórcy nie stworzyli żadnego poziomu z ławą: bohater nie zlewał się teraz kolorystycznie z tłem żadnej lokacji. Pozostała jeszcze kwestia ogonu Crasha – na pierwszych rysunkach zwiślał mu dumnie z portek, lecz gdy wrzucono go do gry, okazało się, że PlayStation ma problemy z renderowaniem go. Ogon wyładował więc w koszu.

Twórcy chcieli, by główną rolę w ich dziele grała ekspresja głównego bohatera. Wobec tego **jego ryjek był dwukrotnie większy od całej reszty ciała, a postaci przydzielono aż 66% pamięci graficznej, jaką dysponowała konsola.** Choć przeciętny



■ Crash Team Racing (1999) pozamiatiał na polu kart racerów. Unikalna mechanika jazdy broni się do tej pory, co udowodnił rimejk z 2019 roku.



bohater gry wideo składał się z góra parudziesięciu polygonów, Crash otrzymał na start... prawie 600. Stworzyło to zresztą serię dodatkowych problemów, z jakimi Andy Gavin musiał się uporać. Na szczęście był szalenie zdolnym programistą.

To Gavin zasugerował, by jamraj był... prawie nieotekstuirowany. Bardzo dobrze wyglądał w samych polygonach, a dodatkowo dało to sporego kopa wydajności. Jedyne tekstury, jakie mu się ostały, to futerko na plecach i wzór na trampkach. Byłapki Crasha nie zlewały się z resztą ciała, nałożono mu rękawice. A że nosił już dłuższy i trampki, to pasowały jak ulał.

Nie był to koniec tematu optymalizacji. Zauważyliście, że niektóre gry na PSX-a są koszmarnie kanciaste, a tekstury strasznie rozpikselowane? Crash Bandicoot z 1996 roku nie wyglądał tak beznadziejnie – z ostrzejszymi teksturami, sporą liczbą animacji postaci i masą obiektów 3D na ekranie. Jak to się udało? Wszystko dzięki temu, jak Gavin podszedł do programowania świata. Zdecydował

ogromną ekspresję, a każda śmierć miała kończyć się efektowną scenką, potrzeba było mnóstwa wolnego miejsca w i tak już rozpaczliwie małej pamięci RAM. Niestety PlayStation nie radziło sobie ze skomplikowanymi animacjami (szczególnie twarzy), a na tych przecież zespołowi najbardziej zależało. I wtedy Gavin wpadł na pomysły klatek kluczowych. Czyli: animatorzy stworzyli zestaw gotowych póz, które Crash miał docelowo osiągnąć, a pozycję kończyn pomiędzy tymi klatkami wyliczał sobie procesor konsoli. Ten sprytny zabieg powiększył dostępne miejsce w pamięci aż 50-krotnie!

Naughty Dog od początku chciało wykorzystać maksimum możliwości PlayStation. Twócy otrzymali od Japończyków zaawansowaną dokumentację, przetłumaczoną łamanym angielskim, i rozgryzienie zawłości konsoli zajęło im sporo czasu. Ale ostatecznie udało się, a **Crash w momencie premiery musiał robić ogromne wrażenie**. Proste założenia platformówki, której bohater biegnie w głąb ekranu, w stronę gracza albo klasycznie w prawo lub lewo na dwuipół-

wymiarowym planie, uzupełniały się z wygodnym sterowaniem i oszałamiającą jak na tamte czasy grafiką. Niszczenie skrzynek było satysfakcjonujące, a wynikające z ich ułożenia minizagadki logiczne świetnie urozmaicały skakanie po platformach. Nie zabrakło ciekawych pomysłów: poziomy, w których uciekamy przed toczącą się kulą czy jedziemy na dziku, przetrząsy szlak dla kolejnych, świetnie zresztą rozwiniętych projektów etapów znanych z kolejnych części. Do tego hardkorowi gracze mogli skupić się na zebraniu wszystkich klejnotów i kluczy, co potrafiło zająć całkiem sporo czasu i przynieść przy okazji dodatkowe, ukryte zakończenie. Przyznaję się bez bicia: zdobyć wszystkich znajdziek kosztowało mnie jakieś 9-10 cudownych godzin.

Premiera nastąpiła we wrześniu 1996 roku i Crash z miejsca podbił serca publiczności. Chwalono



■ Crash Bash (2000) potrafił wciągnąć na długie godziny, a przechodzenie wątku głównego w dwie osoby dawało mnóstwo frajdy.

oprawę, głównego bohatera, udźwiękowienie, ale grze oberwało się trochę za kwestie gameplayowe: nie oferowała, jak by nie patrzeć, niczego rewolucyjnego w kwestii gier platformowych. Z perspektywy czasu pierwsza odsłona bardzo odstaje jakością od swoich dwóch młodszych braci. Choć wiele jej elementów było przemyślanych bardzo dobrze – pewne pętle gameplayowe, etapy, system żyć czy przeprzyjemne niszczenie skrzynek – nie można tego powiedzieć o wszystkim. I to nawet o takich podstawach jak ciekawe walki z bossami, bo te były po prostu... nudne. Takie i inne **bolączki nie przeszkodziły jednak Crashowi w znalezieniu ponad 6 mln nabywców i staniu się jednym z najlepiej sprzedających się tytułów na pierwsze PlayStation**.

Unbearable

A potem przyszedł czas na „dwójkę”, która po prostu robiła wszystko lepiej. Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back przede wszystkim stworzono na zupełnie nowym silniku, napisanym od zera przez Gavina. Znacznie poprawiła się dzięki temu oprawa graficzna, co widać było już na pierwszy rzut oka. Pojawiły się odbicia obiektów w wodzie, doszedł efekt trójwymiarowego (!) deszczu. Do tego sprytna optymalizacja pozwoliła na dodanie mnóstwa nowych ruchów dla Crasha. W efekcie zmieściło się 20 razy więcej animacji, co pozwoliło na dodanie szeregu pomysłowych scenek śmierci – z których zresztą gra słynie. W „dwójce” poziomy stały się też jeszcze bardziej rozbudowane i skomplikowane.

Z perspektywy gracza zastosowanie nowego silnika czyniło kolosalną różnicę. Sterowanie stało się o wiele bardziej responsywne, pojawiło się wsparcie dla gałek analogowych. Jamraj nauczył się zupełnie nowych ruchów, m.in. body slama, którym mógł niszczyć specjalne skrzynie,

Aż żał patrzeć na to, co z serią stało się w epoce PS2.

się na pobieranie danych z płyty w locie, w trakcie rozgrywki, podzielenie ich na segmenty i przygotowanie swoistego systemu pamięci wirtualnej. **Świat Crasha zbudowany jest z powtarzalnych klocków, ale poukładanych w tak sprytny sposób, że graczowi trudno jest to zauważyć.**

Andy Gavin musiał postawić na takie rozwiązanie, gdyż PSX dysponował zaledwie 2 MB RAM-u i tylko 1 MB pamięci wideo (!). W objęciu tak wąskiego gardła pomógł też fakt, że mowa o korytarzowym platformerze. Wiele elementów gry renderowanych jest tylko w najbliższej odległości od Crasha, a sprytnie operowanie kamerą pozwoliło doczytywać je poza zasięgiem wzroku gracza.

Kolejnym palącym problemem było animowanie bohatera. Skoro Crash miał charakteryzować się

MARIO VS CRASH

Ciekawa była rywalizacja Crasha z Mario (którą zresztą wspólnie z spikainem podtrzymujemy do tej pory), tocząca się pod koniec lat 90. Jamraj zaskakująco dobrze radził sobie w Japonii, jak by nie patrzeć – domu rodzinnym wąsatego hydraulika. Ogółem sprzedał się tam w ponad 10 mln kopii, co było naprawdę świetnym wynikiem, jak na zachodnią produkcję. Japońskie wersje gier różnią się zresztą kilkoma smaczkami w kwestiach audiowizualnych (mają np. zupełnie inne główne motywy muzyczne) i gameplayowych.

oraz – co najważniejsze – wślizgu. Ten w połączeniu ze skokiem pomagał mu pokonywać ogromne przepaści. Crash przeszedł też kursy jazdy na miśsiu polarnym (czyli następcy dzika), pływania na desce spalinowej czy latania jetpackiem. Zupełnie nowe rodzaje poziomów to był zresztą strzał w dziesiątkę. Do gry dołączyły również nowe znajdzki – kryształ, wokół których kręcił się cały główny wątek.

Do przygody dołączyła też Coco, czyli siostra Crasha. Twórcy wprowadzili ją do gry, ponieważ japońska część zarządu Sony była średnio zadowolona z przeseksualizowanego wizerunku Tawny z „jedynki”, który faktycznie pasował tam jak pięść do nosa. Coco Bandicoot jest więc rezolutną, sprytną i szalenie inteligentną naukowczynią, starającą się pomagać Crashowi w jego przygodach.

■ Główny projektant Crash Team Racing Nitro-Fueled poprosił level designerów, by ci wypchali ten poziom tyłoma dekoracjami, na ile pozwoli moc PS4.

CRASH VS MUZYKA

Za muzykę odpowiedzialny jest Josh Mancell, a kultowy motyw główny z „jedynki” stał się nim troszeczkę przez przypadek. Naughty Dog na początku chciało, by Mancell stworzył jakiś „tropikalny motyw muzyczny” dla tych kilku sekund, gdy ocean wyrzuca Crasha na brzeg. Ostatecznie utwór spodobał się tak bardzo, że przygrywa aż do końca wprowadzającego poziomu-tutorialu, a nie tylko w sekwencji początkowej.

Mancell prowadzi swój profil na Soundcloudzie, na którym cyklicznie dzieli się z fanami soundtrackiem z serii w jakości „pre-console”, czyli takiej, która nie została jeszcze przerobiona przez masteringowców z Mutato Muzika. Przerobiona, czytaj: spłaszczona, nieco zmodyfikowana i przystosowana do obsługi przez pierwsze PlayStation. Kilka znanych i lubianych utworów nieco się różni – warto sprawdzić, ja słucham po dziś dzień! O tutaj: bit.ly/3DHqTjY

Kolejną nowość stanowił Warp Room, czyli specjalny hub, z którego mogliśmy

udać się do jednego z pięciu poziomów. Po ubiciu bossa dało się dostać piętro wyżej, do kolejnego Warp Roomu, gdzie czekał na nas następny zestaw etapów – i tak dalej, aż do piątego piętra. Istniał też szósty, sekretny pokój, do którego dostawaliśmy się tylko, gdy udało nam się znaleźć na pozostałych etapach ukryte wejście. A to wymagało czujnego oka i odrobiny sprytu. Na przykład zauważenia, że skrzynie z Nitro, które ledwie muśnięcie usmiercają gracza na miejscu (nowość w Crashu 2), w pewnym punkcie jednego z etapów ułożone są w schody. Ciekawski gracz odkryje, że można bez szwanku się po nich wspiąć i w efekcie przenieść się do sekretnego poziomu.

Kolejną nowością stały się tzw. death route'y, czyli po prostu ścieżki śmierci, których pokonanie było niezbędne, by odkryć dodatkowe zakończenie. To one zresztą są powodem, przez które niektórzy gracze rwali sobie włosy z głowy. Aby się do nich dostać, należało po prostu dotrzeć do odpowiedniej platformy bez uszczerbku na zdrowiu. Wyróżnić warto kultowy, budzący grozę poziom Cold Hard Crash i jego chyba najtrudniejszą ścieżkę w całej trylogii – przejście jej dawało masę satysfakcji, o ile wcześniej nie postanowiliśmy wyrzucić pada przez okno. Zmieniły się nieco etapy bonusowe – można było się do nich dostać w łatwiejszy sposób, po prostu wskakując na odpowiednią platformę. Do tego od teraz mogliśmy powtarzać je dowolną liczbę razy.

„Dwójka” to prywatnie moja ulubiona część, najbardziej wyważona pod względem poziomu trudności. Ten nie był tak idiotycznie wykręcony jak w „jedynce” ani tak niski jak w „trójce” – podobnego zdania jest zresztą Andy Gavin. I jeszcze ten doskonały soundtrack, masa klimatu i świetnie zaprojektowane etapy, które czyniły grę pod każdym względem lepszą od poprzedniczek. Przed wszystkim zmieniło się mnóstwo rzeczy, w tym sam Crash – jeszcze bardziej szczegółowy, nieco mniej slapstickowy. Animacje stały się o wiele płynniejsze, bardziej plastyczne i czytelne. Zaopiekowano się też bardziej fabułą – teraz pomiędzy etapami mogliśmy posłuchać złoczyńców czy Coco.

Skok w czasie

Pod koniec 1998 roku ukazała się ostatnia część trylogii, czyli **Crash Bandicoot 3: Warped. To chyba najbardziej rozpoznawalna na świecie odsłona i w sumie nie ma co się dziwić** – dopracowana w każdej kwestii i prześlizczna (spokojnie stawiam tę część w topce najładniejszych gier ery pierwszego PlayStation). Do tego z kultowym soundtrackiem, bo to w „trójce” właśnie postanowiono, by główny motyw muzyczny przewijał się przez większość zabawy, tylko w różnych aranżacjach. Sam Gavin przyznaje, że ta część jest trochę za łatwa i zawiera zbyt dużo „efekciarskich” poziomów – ale może właśnie dlatego tak dobrze przyjęła się na świecie. Bo Crash 3 naprawdę robił wrażenie.

Wydaje się, że Gavin i jego ówczesna 14-osobowa (!) ekipa rozgrzeli możliwości PlayStation w każdym calu. Optymalizacja kodu sięgnęła jakiegoś absurdalnego poziomu: silnik graficzny potrafił teraz renderować obiekty 3D znajdujące się 700 metrów od gracza w prawie 30 fps-ach. Siedemset. Metrów. Na PSX-ie. Jakby tego było mało, do gry wprowadzono przepiękny, budzący uznanie nawet teraz efekt falującej wody z pełną obsługą jej fizyki.

W nowych etapach, w których do zabawy dołączyła Coco jako grywalna postać, mogliśmy osiąść tygrysa i śmigać po Wielkim Murze Chińskim, wskoczyć za stery skutera wodnego i samolotu czy kierownicę choppera. Nie zabrakło uciekania przed zagrożeniem (tym razem triceratopsem) w głąb ekranu. Powrócił też system Warp Roomów, o wiele wygodniejszy zresztą, bo przypominający coś na kształt współczesnych hubów w grach.

Do tego Crash nauczył się świeżych sztuczek. Nowością w serii stały się specjalne power-upy, które dawały mu m.in. umiejętność podwójnego skoku, kręcenia się przez kilka sekund non stop czy... obsługi bazooki ładowanej owocami wumpa. Ta ostatnia zresztą była średnio trafionym pomysłem, bo choć jej obsługa w trójwymiarowej przestrzeni nie nastroczała problemów (i to w epoce, gdy galki analogowe nie były standardem!), to jednak strasznie spowalniała tempo zabawy. A to było szalone, zwłaszcza gdy odblokowywało się ostatni power-up: buty przyspieszające bieganie.

W Warped wprowadzono wyzwania czasowe – niczym w serii Resident Evil gra chwaliła nas za odpowiednio szybkie pokonanie etapu. W trakcie zabawy licznik czasu mogliśmy zatrzymać, niszcząc specjalne skrzynie, a ostateczny wynik nagradzany był reliktem – szafirowym, złotym bądź platynowym. Odpowiednia liczba złotych dawała dostęp do sekretnego Warp Roomu, gdzie czekały na nas kolejne wyzwania i alternatywne zakończenie do odblokowania (a nawet kilka).

Prace nad „trójką” zaczęły się w styczniu 1998 roku, a twórcy postawili sobie ambitny cel ukończenia gry parę miesięcy przed świętami. Tego samego roku. I cóż, udało się, mimo tego, że Warped zawiera prawie dwukrotnie więcej modeli ➤

CRASH VS PLATFORMY MOBILNE

Crash nie ominął platform przenośnych. Swego czasu zawojował Game Boya Advance (świetny Crash Bandicoot XS, przyzwoity N. Tranced i średni Purple, w którym Crash i Spyro łączą siły, by pokonać wspólnego wroga) czy DS-a. Pojawiło się też sporo odsłon na telefon (Java, czy niedostępny już Crash Bandicoot Nitro Kart 3D na iOS-a) oraz... przenośne konsolki z McDonalda z monochromatycznym wyświetlaczami (jedną nawet posiadam – pozdrawiam z tego miejsca moją lubą, od której ją dostałem!). W tym roku ukazał się też na Androida i iOS-a Crash on the Run: niestety tylko przyzwoity (bo szalenie nudny) endless runner Kinga.



3D i linijek kodu niż druga część. Gra sprzedawała się w prawie 6 mln egzemplarzy, niemal doganiając wynik „jedyński”. To najbardziej przystępna odsłona, więc nie dziwi jej spora popularność i przychylność recenzentów, którzy określali ją jako najlepszą z trylogii. Na tym etapie zresztą **Naughty Dog wyrosło na jedno z czołowych studiów Sony, a Crash 3, zdawało się, wycisnął z ówczesnego modelu rozgrywki wszystko, co się da.**

Początek końca

Ambitnym developerom było jednak mało i już po zakończeniu prac nad „dwójką”, a w trakcie produkcji Warped, zaczęli pichcić silnik gry wyścigowej z Crashem w roli głównej. Silnik ten pokazano Sony, a Japończycy przyklepali kontrakt z Universalem na stworzenie kart racera. Pracownicy Naughty Dog byli fanami Mario Karta 64 i Diddy Kong Racing i nie ukrywają, że te tytuły były dla nich ogromną inspiracją – chcieli jednak dodać coś od siebie. A tym czymś był nietypowy nawet teraz system powerslide’ów, który polegał na ciągłej jeździe w ślizgu, nawet na prostych. Jeśli jednak w trakcie jazdy bokiem wcisniemy L1, pojazd otrzyma krótkotrwałe przyspieszenie – i tak do trzech razy. Do tego każde lądowanie z większej wysokości podbijało prędkość. Umiejętna jazda powerslide’ami sprawiała, że zabawa zaczęła przypominać platformera na kółkach, a czasy okrążeń dało radę zbić o kilkadziesiąt sekund.

Crash Team Racing, bo tak ostatecznie nazywała się gra, ukazał się w 1999 roku, otrzymał mnóstwo pozytywnych ocen i sprzedał się w prawie 2 mln kopii. Osobiście aż do premiery rimejku Crash Team Racing Nitro-Fueled nie spotkałem lepszego kart racera, który tak doskonale spełniał założenia „easy to learn, hard to master”.

Po premierze CTR drogi Crasha i Naughty Dog rozeszły się. Studio sprzedawało pełnię praw Universalowi, skupiając się na Jaku & Daxterze i przy okazji rozbudowując swoje podwoje. Crash trafił w ręce Eurocom Entertainment Software, które postanowiło przygotować grę imprezową z jamrajem i spółką. Crash Bash trafił do sklepów w 2000 roku i był całkiem przyzwoitym (aczkolwiek odstającym od trylogii pod względem klimatu) zbiorem ciekawych i oryginalnych minigier. A przede

normalnym zwyczajem było umieszczanie na płytach CD dem innych produkcji tego samego wydawcy. I tak, wpisując tajny kod w menu głównym Spyro 3, odblokowywało się dostęp do dema Crash Bash. Programiści popełnili przy tym „małą” wpadkę i umieścili na płycie... wczesną pełną wersję gry. Wystarczyło z drobną pomocą Action Replaya lub GameSharka (narzędzi do cheatowania w grach) dostać się do menu developerskiego i... voilà, wszystkie poziomy stały przed nami otworem.

Crashmania zaczęła jednak powoli wyhamowywać wraz z premierami kolejnych odsłon na PS2 – bo te były po prostu średnie albo totalnie słabe. Samo Naughty Dog patrzyło na nie ze smutkiem, bo nawet pierwotny projekt postaci Crasha gdzieś się zatarał. Wrath of Cortex studia Traveler’s Tales był tylko umiarkowanie dobrą zrzynką z „trójki” z kilkoma niezłymi elementami (poziomy w kuli, soundtrack!, grafika!), koszmarnym designem postaci i power-upów oraz nudnymi bossami.

Później pojawił się Crash Nitro Kart (dłuta Vicarious Visions, o których więcej w ramce), czyli kart racer próbujący powtórzyć sukces CTR. Gra była po prostu... poprawna. Nie porywali ani bohaterowie, ani trasy, ani to, co najważniejsze, czyli mechanika jazdy. Twórcy byli tak zapatrzeni w CTR, że zapomnieli o jakichkolwiek innowacjach, a samą rozgrywkę odtworzyli dość nieudolnie.

Wielu graczy zapewne miło kojarzy za to Crash Twinsanity, czyli zupełnie świeże spojrzenie na przygodę jamraja. Kolejna produkcja Traveller’s Tales przestała być korytarzowym platformerem, Crash mógł pobiegać po półotwartym świecie. Nie był też sam – w znoju towarzyszył mu jego arcywrog Neo Cortex, z którym zmuszony był współpracować. Był to całkiem niezły platformer, serio (z ciekawym soundtrackiem zespołu Spiralmouth, przygotowanym w całości a capella). Pojawił się tylko jeden problem: gra pod względem rozgrywki przestała już przypominać starsze odsłony.

Następnie pojawił się słabutki racer, Crash Tag Team Racing, nieudolna

wszystkim produkcją, którą charakteryzowały dwie rzeczy: możliwość ukończenia trybu fabularnego we dwie osoby w co-opie oraz... piekielnie wysoki poziom trudności. Z Bashem wiąże się też pewna ciekawostka: w okolicach 2000 roku

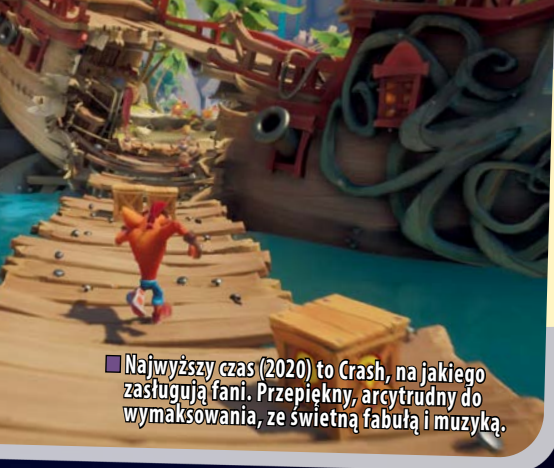
podróża Mario Kart Double Dash. Clue zabawy była możliwość połączenia sił z innym zawodnikiem poprzez podczepienie się pod jego wóz. Gra miała jednak „drobny” problem – wyścig dało się wygrać za każdym razem, gdy podpinaliśmy się do N. Gina i korzystaliśmy z jego działu.

Al bezpiecznie dojeżdżało wtedy do mety, a my pacyfikowaliśmy innych kierowców. Gra otrzymała od recenzentów niziutkie oceny, oscylujące w okolicach 6/10. I tak za wysokie.

A dalej było coraz gorzej. **Premiera Crash of the Titans w 2007 i Crash: Mind Over Mutant w 2008 roku dobiły markę.** Postanowiono tu kompletnie przemodelować rozgrywkę, wątek fabularny i bohaterów, co wyszło okropnie i odbiło się szerokim echem w środowisku fanów serii. Jamraj teraz mógł przejąć kontrolę nad zmutowanymi zwierzątkami i przeć z nimi przed siebie w grze, która przypominała brawlera połączonego z platformerem. Dziwny to miks, przynajmniej, ale nawet działał, jeśli przymknęło się oko na fakt, że wszystko działało w świecie Crasha.

W międzyczasie Universal stał się właścicielem Vivendi (francuskiego wydawcy gier), a ostatecznie sam został zakupiony przez Activision. W 2008 roku korporację przemianowano





■ **Najwyższy czas (2020)** to Crash, na którego zasługują fani. Przepiękny, arcytrudny do wymaksowania, ze świetną fabułą i muzyką.

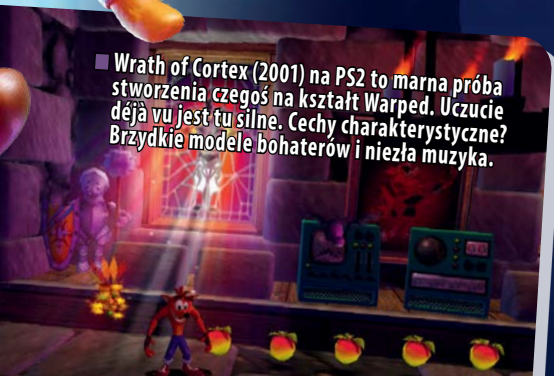
wano na Activision Blizzard, a **pamięć o Crashu zaginęła na kilkanaście lat.**

O torbaczu zrobiło się na chwilę głośno w 2016 roku, kiedy stał się (wraz z Neo Cortexem) grywalną postacią w grze Skylanders Imaginators. Krótki epizod w tworze Toys for Bob dawał nadzieję na powrót marki... którego gracze się doczekali! Rok później w wakacje odbyła się premiera rimejków trzech pierwszych części autorstwa Vicarious Visions, które spotkały się z entuzjastycznym przyjęciem – w tym i moim, bo z łezką nostalgii w oku wystawiłem temu zestawowi 9+/10 (patrz: CDA 09/2017). To była fenomenalna robota: zachowano geometrię poziomów z pierwowzorów, więc w nową starą trylogię grało się tak, jak ongiś. Grafika robiła piorunujące wrażenie, przypominając w ruchu animację Pixara. A z racji tego, że gameplay się bronił, crashmania na chwilę odżyła – **rimejk sprzedał się zresztą do tej pory w ponad 10 mln egzemplarzy.**

Dwa lata później przyszła kolej na kolejne odświeżenie, tym razem kart racera z Craschem. Crash Team Racing: Nitro-Fueled został przygotowany przez



■ **Wrath of Cortex (2001)** na PS2 to marna próba stworzenia czegoś na kształt Warped. Uczucie déjà vu jest tu silne. Cechy charakterystyczne? Brzydkie modele bohaterów i niezła muzyka.



CRASH VS VICARIOUS VISIONS

Im dłużej patrzę na historię Crasha, tym bardziej utwierdzam się w przekonaniu, że jedynym studium, które rozumie serię w podobnym stopniu, co jej twórcy, jest Vicarious Visions. Stworzyło m.in. Crasha Bandicoota XS na Game Boya Advance – było to w zasadzie przeniesieniem w dwa wymiary rozgrywki z pierwowzoru. Do tego całkiem przyzwoite Crash Nitro Kart i fenomenalny rimejk oryginalnej trylogii – aż żał patrzeć na to, co stało się z tym szalenie utalentowanym studium. Tak zdolnej ekipy po prostu nie powinno się rozbić.



Crasha do szafy. Vicarious Visions zostało zaprzęgnięte do prac nad rimejkami Dia-

blo II, a ekipę Toys for Bob rozdzielono do innych zespołów. I nie byłoby to tak bolesne, gdyby nie fakt, że... pracowano w tym czasie nad kolejną grą z jamrajem – zjawionym w „czwórce” imprezowym Craschem Bandicootem: Wumpa League, duchowym spadkobiercą Crash Basha. Gra nigdy nie została oficjalnie zapowiedziana, ale co jakiś czas dało radę natrafić w sieci na kolejne wskazówki odnośnie do jej istnienia. W 2020 roku projekt ponoć anulowano, bo sprzedaż Crasha 4 nie spełniła oczekiwań.

Pojawiły się za to plotki, że w efekcie pozwu sprzed paru miesięcy, złożonego przeciwko Activision Bliz-

zard przez amerykańskie władze w związku z molestowaniem seksualnym, samobójstwem jednej z pracowników i nieprzyjazną atmosferą w miejscu

Przyszłość Crasha jest pełna znaków zapytania i niedopowiedzeń.

Trzy miesiące po premierze CTR:NF wydawca wprowadził do gry opcjonalne mikropłatności, których to niby domagali się fani niemający czasu na „maksowanie” gry. Ech...

Najgorszy czas

Po Nitro-Fueled nadszedł bardzo ważny moment: szefostwo powierzyło Toys for Bob stworzenie czwartej części Crasha, która miała kontynuować wątek fabularny trylogii Naughty Dog. Jak pisałem w zapowiedzi w CDA: trzeba być albo bardzo odważnym, albo głupim, by zdecydować się na taki krok. **We wrześniu 2020 roku ukazał się Crash Bandicoot 4: Najwyższy czas i pozamiatał graczy swoją przepiękną oprawą i okrutnie wysokim poziomem trudności.** Z grą radzili sobie przede wszystkim ci, którzy zjedli żęby na serii. I między innymi przez to Najwyższy czas nie sprzedał się za dobrze – bo znalazł niespełna milion nabywców. Szkoda, bo grę cechuje fenomenalna oprawa i najlepszy wątek fabularny ze wszystkich części – chylę czoła za niesamowite plot twisty!

Niska sprzedaż była dla wielkiego korpo znakiem, by zabrać Bobowi zabawki i ponownie odstawić

pracy, korporacja miała podjąć kroki obliczone na ocieplenie wizerunku. **Prawdopodobnie prace nad Wumpa League wznowiono** – w końcu nic tak nie poprawia opinii o molochu, jak gra rodzinna z kultowymi bohaterami. Do prac ponownie ma być zaprzęgnięte Toys for Bob, a co jakiś czas w różnych materiałach promocyjnych przewija się napis „Wumpa League” i jego niebiesko-pomarańczowe logo. Niestety, w czasie październikowego State of Play nie dowiedzieliśmy się o grze niczego nowego.

Crash Bandicoot przeszedł naprawdę wiele. Od szczytowej formy w latach 90., przez powolne staczenie się na dno do 2008 roku, aż po wskrzeszenie w 2017 i kolejne odstawianie bohatera na bok. Activision świętuje 25-lecie cyklu bardzo bezpiecznie – pojawiły się wspominkowe filmy, ale cały czas ma się wrażenie, jakby twórcy chcieli powiedzieć coś więcej, lecz nie mogli. Coś jest na rzeczy! Jeżeli mógłbym czegokolwiek życzyć Crashowi, to powrotu do dobrej formy: z głową pełną pomysłów i toną wiary w siebie. Bo fani już wierzą, ja wierzę. Tęskniłem za tobą kilkanaście lat, wróciłeś, przypomniałeś, jak wyglądają doskonale korytarzowe platformery, i pomogłeś mi, dzięki premierze czwartej części, pozbiierać życie do kupy w bardzo trudnym dla mnie momencie. Weź już nie znikaj, co?

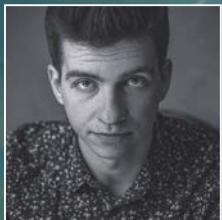
[CDA]

■ **Crash Twinsanity (2006)** był nawet przyzwoitym platformerem. Niestety całkowicie zatracił klimat i pierwotny pomysł na rozgrywkę.



■ **Crash of the Titans (2008)** to dla fanów abominacja. Bronił się rozgrywką i niczym więcej. Spójrzcie na tego Crasha! :(





■ Lizał rany: **Mateusz Witczak**

Czy wróbelki powinny zanosić polskiemu gamedevowi słoninę, gołębie dokarmiać go preclami, a łabędzie odejmować sobie od dzióbków ziarna kukurydzy?

Raport „The Game Industry of Poland 2020” przeszedł trochę bez echa, a szkoda, bo to jedno z nielicznych wartościowych metodologicznie badań krajowej branży. Jego lektura dostarcza słodko-gorzkiej konkluzji: jak krajowi producenci gier mieli prawo pić w 2020 szampana, tak mijający rok zakończyć, sącząc Kufłowe Mocne.

Urosiliśmy za szybko

600 premier, 470 studiów, 12 tys. pracowników, 4,5 mld zł przychodu... Widząc tak Wielkie Liczby, można się rozanielić, ale diabeł tkwi w szczegółach! Raz, że są na świecie pojedyncze firmy, które notują wyższe wpływy niż cały polski gamedev (jedno Activision Blizzard przebija nas aż siedmiokrotnie!). Dwa, że tak dynamiczny wzrost rodzi zagrożenia. W rozmowie z wyżej podpisanym sygnalizował je na łamach Polityki Jakub Marszałkowski, współautor publikacji: – *Urosiliśmy bardzo szybko, przecież kilka lat temu szacowano, że w branży pracuje 4000 osób – mówił. – Ale był to wzrost na kredyt, trochę pod boom na giełdzie, na której spółki rosły nie za sprawą sukcesu, ale wizji sukcesu. Tymczasem on się jeszcze musi zmaterializować.*

Na giełdowych parkietach (a szczególnie w systemie alternatywnego obrotu NewConnect) inwestorzy rzeczywiście lubią fantazjować. Wyobrażnię z sukcesem pobudza zwłaszcza Krzysztof Kostowski, niegdysiejszy ojciec „tekturek”, a więc tworzonych na użytek krajowy szrotów, sprzedawanych w kioskach po cenie paczki papierosów (vide Maluch Racer czy Detektyw Rutkowski – Is back!). W 2011 powołał on PlayWaya, dziś: jednego z gigantów WIG.Games, pod którego parasolem działa kilkadziesiąt spółek zależnych.

Kostowski to postać trudna w jednoznacznej ocenie. Maciej Miąsik, nestor rodzimej branży, stwierdził kiedyś na łamach Strefy Inwestorów, że zapewniając dziesiątkom młodych zespołów finansowanie, założyciel PlayWaya „zrobił dla polskiego gamedevu więcej niż CD Projekt”. Fakt, że biznesmen podpina świeżaków pod kroplówkę ze złotychkami, jest szczególnie ważny, bo – że znów odwołam się do raportu – aż 90% nowo powstałych studiów przestaje istnieć przed wydaniem pierwszej gry...

Z drugiej jednak strony PlayWay jest akuszerem zespołów widm, które taśmowo dostarczają nie gry, ale ich zapowiedzi. Właściwa produkcja rusza dopiero wtedy, gdy tytuł zbierze dość „zapisów” na wishlistach.

Stypa na GPW

W ubiegłym roku CD Projekt przeskoczył (pod względem kapitalizacji) Santander Bank, PKN Orlen, PZU i PKO BP, stając się na moment najwyżej wycenianą spółką na GPW. Że firma jest przewartościowana, ostrzegali na łamach Gazety Wyborczej Michał Mielcarek (prezes Draw Distance) i Piotr Gnyp (Movie Games). Pierwszy z panów wypowiedział wówczas profetyczne zdanie: „Jeśli gra nie będzie wystarczająco dobra, cała branża długo będzie musiała odbudowywać zaufanie inwestorów. Dla małych spółek, takich jak nasza, może być to trudniejsze”.

I faktycznie, okazało się, że kolos stoi na glinianych nogach; po nieudanej premierze Cyberpunka

4,5 miliarda złotych przychodu. Duże liczby rodzą wielkie problemy.

2077 wartość grupy spadła mniej więcej o połowę (do „skromnych” 18 mld zł). Bessę odczuli w tym roku wszyscy już notowani producenci, a także debiutanci, których było jakby mniej. Na początku 2021 rozczarował debiut Huuuge Games, z pompą reklamowany jako największa oferta z branży gier mobilnych w Europie. Kurs szybko zanurkował, a inwestorzy odkryli, że na IPO (a więc pierwszej ofercie publicznej) niekoniecznie zbija się kokosy (ba, nawet orzeszki).

Polska abdykuje

Mało wam smutnych wieści? W mijających dwunastu miesiącach skończyły się programy dotacyjne (GameINN, Go2Brand, Szybka ścieżka), a kolejnych nie widać. Oczywiście były to pieniądze w dużej mierze przepalane: setki milionów złotych szły

bowiem nie na prototypy gier, ale na prace badawczo-rozwojowe, z których niewiele wynikało. European Game Developers Federation od dawna stoi zresztą na stanowisku, że potrzebujemy nie innowacji technologicznej – technologia jest bowiem w gamedevie tania i łatwo dostępna – ale nowych sposobów krzewienia kultury cyfrowej. W dodatku środki szły do największych firm, a maluchy zostały na lodzie... Jednak pecunia non olet!

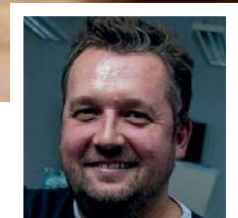
W związku z przesunięciem currentgenowych portów Cyberpunka 2077 oraz opóźnieniami Dying Lighta 2 i Shadow Warriora 3 brakuje nam w tym roku stymulującego rozwój branży blockbustera. Naszymi największymi hitami AD 2021 pozostają Outridersi, którzy przyciągnęli 3,5 mln odbiorców (liczba ta uwzględnia zarówno nabywców gry, jak i użytkowników Game Passa), oraz The Medium (tu do prognoz sprzedaży trzeba zatrudnić tytułowe medium). Pozostałe z rodzimych przebojów są mniej oczywiste: MMO Medieval Dynasty pomału zbliża się do miliona sprzedanych kopii, świetne wyniki zanotowały Gas Station Simulator (300 tys. sztuk w miesiąc), city builder Timberborn (130 tys. w tydzień), Car Mechanic Simulator 2021 (130 tys. w trzy dni) i Chernobylite (250 tys.). Ze świecą natomiast szukać niezależnego, artystycznego

sukcesu na miarę ubiegłorocznego Carriona (laureata m.in. nagrody BAFTA).

Kobiety (i obcokrajowcy) na start!

W wynikach badania cieszą natomiast dwie liczby. Primo: okazuje się, że **jesteśmy branżą całkiem sfeminizowaną – w 25%**. W przedmowie do raportu premier Mateusz Morawiecki (lub raczej obeznany ghostwriter) zauważył, że taki udział kobiet sytuuje Polskę w forpoczcie światowych trendów (w Europie przegrywamy jedynie z Wielką Brytanią). Secundo: w krajowym gamedevie robi się coraz bardziej międzynarodowo (niemal co dziesiąty pracownik pochodzi spoza Polski). A że różnorodność zawsze wpływa na innowacyjność – wcale nie po cichu liczę na to, że po chudym roku czekają nas tłuste lata.

[CDA]



ROYALEFIELD 2021

■ Ostatni raz zamówił grę przed premierą: **Jakub „Cubituss” Kowalski**

Po raz pierwszy od dziesięciu lat nie kupiłem Call of Duty na premierę. Żaden tam Vanguard, nadchodzi przecież Battlefield 2042, przebudowana, odnowiona wersja najlepszego Battlefieldda w historii, wielki fan service i wspaniała gra w jednym!

Grubo zapłaciłem za przedpremierową edycję Ultimate, byle tylko mieć dostęp do bety (i, jak się okazało, również dostać wcześniej pełną wersję), płakałem wręcz z radości, gdy zobaczyłem kartę gry w swojej bibliotece. Battlefield, prawdziwy Battlefield!

Och, jak bym chciał mieć dzisiaj wehikuł czasu, wsiąść do niego, cofnąć się o te sześć miesięcy, spotkać siebie samego i kopnąć się w dupę.

Remember, no preorders

Już beta powinna była mnie zaniepokoić. Jakies sztuczne to wszystko było, zupełnie jakbym grał w inną grę niż Battlefield, pociski latały, jak chciały, a mapa była za duża i za nudna. Moje serce wygrało jednak z rozumem, choć znajomemu zajątkowiczowi battlefielddowemu przekornie tłumaczyłem, że **tak nędną beta na tak późnym etapie produkcji zwiastuje naprawdę podły efekt końcowy** – ale sam w to najwyraźniej nie wierzyłem, bo nie anulowałem preordera. Założyłem hełmofon, przebrałem się w moro, rozgrzałem defibrylator i czekałem na premierę.

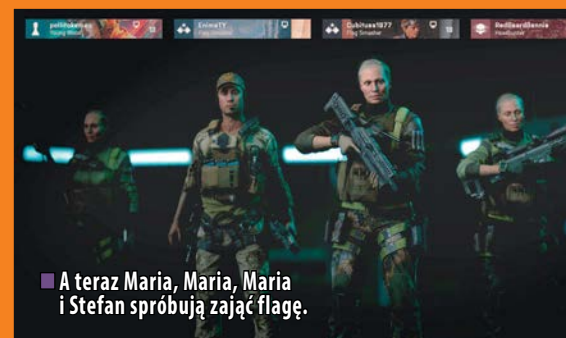
No i się doczekałem – pierwszej wody crapa. Serio. Ostatni raz byłem tak zawiedziony rozrywką komputerową, gdy typ na giełdzie 30 lat temu nagrał mi kasetę z innymi gramami na ZX Spectrum niż te, o które prosiłem. Tylko że wtedy mogłem złożyć reklamację, a tutaj niestety nie mogę, i muszę się męczyć z tym całym Battlefielddem, który Battlefielddem w ogóle nie jest.

Już przed premierą krążyły plotki, że DICE postanowiło tym razem zamieszać i przygotować coś podobnego do formuły, w której naprawdę świetnie odnalazł się Respawn ze swoim Apex Legends – czyli battle royale w wersji hero shooter. Bierzymy kilkunastu bohaterów z wyjątkowymi umiejętnościami, łączymy ich w trzy-, czteroosobowe grupki, robimy wielką mapę z paroma charakterystycznymi hotspotami i nakładamy na to zmniejszającą się strefę, która naganiania ekipy na siebie nawzajem. Może kopia konkurencji, a może świetny pomysł – nie dowiemy się nigdy.

Widać jednak, przynajmniej na moje mocno skazone battle royale'ami wszelkiej maści oko, że taki był właśnie kierunek Battlefieldda 2042 i najprawdopodobniej utrzymywano ten kierunek bardzo długo. Skąd w grze wzięły się tak puste, tak mało battlefielddowe mapy, przygotowane z myślą o raczej kameralnych starciach, a nie wielkich bitwach? Czemu w zasadzie całkowicie zrezygnowano z systemu destrukcji, coraz bardziej zaawansowanego w poprzednich odsłonach? W „piątce” mogłem ogołocić kamienicę do szkieletu konstrukcji, w 2042 nie mogę wybić porządnej dziury w blaszanym baraku. Ale **najważniejsza wskazówka dotycząca battleroyale'owych korzeni nowego BF-a to specjaliści zamiast klas.**

Royale z serem

W nowym BF-ie stary, dobry podział na klasy żołnierzy zastąpiono indywidualnymi specjalistami.



Nie ma już medyków, szturmowców, inżynierów, gości z bazookami, snajperów i co tam jeszcze DICE zwykle sobie wymyślało (a mieszało w tej formule z każdą kolejną odsłoną). Tym razem mamy dziesięcioro bohaterów z imieniem, nazwiskiem, ustalonym wyglądem, pojedynczym specjalnym gadżetem oraz możliwością wyboru dowolnej broni i dodatków. Można wziąć gościa z radarem zbliżeniowym, dać mu karabin snajperski oraz wyrzutnię rakiet przeciwpancernych – nie ma sprawy. Albo wybrać babkę, która potrafi szybko reanimować rannych towarzyszy, i wyposażać ją w ciężki karabin maszynowy, granaty dymne i rakietę ziemia-powietrze. Po co zatem ci osobni bohaterowie? Czemu nie mogę sam sobie wybrać, czy chcę grać starszą panią, czy może niedogolonym szczypiorkiem, skoro poza wyglądem definiuje ich tylko jedno jedyne niezmiennalne okienko z gadżetem wekwipunku? W battle royale miałoby to sens, ale tutaj?

W efekcie tej kuriozalnej decyzji w nowym BF-ie walczy ze sobą armia klonów. Oddział młodych, czarnych dziewczyn w wingsuitach mierzy się z ekipą, gdzie dwóm takim samym Angelom towarzyszy dwóch Borysów o identycznym, silnym, rosyjskim akcencie. Na dokładkę po meczu ci sklonowani specjaliści wygłaszają megaserowe, komiksowe jednolinijkowce. Oddziały specjalne skończyły właśnie bezlitosną walkę o niezwykle istotną platformę wiertniczą? „Hej, to wszystko, na co was stać? Jestem gotowa na rundę drugą!”. Zabrakło mi rąk do facepalmów, gdy pierwszy raz to usłyszałem. Nie wiem, co się wydarzyło przy produkcji tej gry. Oczami wyobraźni widzę jakiegoś wysoko postawionego menadżera, który drżącymi rękami rozsyła bardzo złe wyniki badań fokusowych, a potem jego szef wali mentalną pięścią w stół i nakazuje natychmiastową zmianę kierunku całej gry. Niestety – co wydawałoby się dość oczywistą refleksją – jeśli jesteśmy w połowie pieczenia pizzy, to dodanie do niej kotleta schabowego daje niewielkie szanse na sukces.

A w momencie pisania tego tekstu Battlefield 2042 znajduje się w dziesiątce najgorzej ocenianych gier Steamu. W historii. [CDA]

MUSZĘ MIERZYĆ SIĘ Z BATTLEFIELDEM,
KTÓRY BATTLEFIELDEM NIE JEST.

serial

„COWBOY BEBOP”

Ocena: 6

„COWBOY Bebop” z 1998 roku nazywany jest „najlepszym anime w historii”. A dla mnie od prawie 20 lat jest czymś więcej. Choć mój gust ewoluował, ten kosmiczny western (oraz komedia, horror, film noir...) pozostawał moim najukochańszym dziełem kultury. Na aktorską adaptację czekałem więc od dziecka. Wiedząc jednak, jak Amerykanom wychodzi adaptowanie anime, podszedłem do serialu z rezerwą. Starałem się nie zachowywać jak typowy fan i tych większych zmian względem pierwowzoru nie zaliczać automatycznie do wad.

Problem w tym, że Netfliksowy „Cowboy Bebop” co prawda **robi parę rzeczy dobrze, ale pewnie nieprzypadkowo są to te elementy, które wiernie skopiowano z anime**. Mustafa Shakir to świetny Jet Black – bo jest taki jak pierwowzór. Muzyka to stare i nowe kompozycje Yoko Kanno i The Seatbelts – niewątpliwie najjaśniejszy aspekt całego tego przedsięwzięcia. Kto widział anime, ten wie, jak cholernie ważna to kwestia. Trudno nie docenić też tego, jak nowemu „Bebopowi” zdarza się wyglądać. Albo jak odwzorowano tu trochę pozornie nieistotnych szczegółów, które docenią najwięksi fani.

Ala nie wszystko wyszło. Netfliksowy „Bebop” tapla się w kiczu – nie-rzadko świadomym, ale zdecydowanie zbyt często wydającym się wyrwać spod kontroli. Niektóre kreacje aktorskie – jak Vicious – są po prostu groteskowe, a nie wyłącznie „kiepskie w porównaniu do anime”. Sceny akcji nie powalają. Dialogi potrafią wywołać głośny zgrzyt zębów. I tak dalej.

Dobrze, że ten serial się ukazał – przynajmniej poruszył zarzewiały trybiki, dzięki czemu możemy obejrzeć pierwowzór na polskim Netflixie, do czego namawiam każdego. **[spikain]**



film

„ETERNALS”

Ocena: 5

TO TRWAJĄCY 7000 lat film opowiadający o ostatnich 157 minutach w historii ludzkości. A może jest na odwrót? Trudno powiedzieć, gdy całość tak bardzo się dłuży. Prościej za to wyjaśnić, czemu „Eternals” okazało się jedną z mniej wciągających produkcji Marvela. Otóż film sam sabotuje swoje wysiłki, wprowadzając jednocześnie dziesiątkę zupełnie nowych superbohaterów, a potem – jak gdyby nigdy nic – oczekuje, że będziemy się przejmować losem postaci, które ledwo poznaliśmy. Jakby tego było mało, przeciwnicy naszych Eternalsów – tak zwani Dewianci – nie mają w sobie nic szczególnie interesującego, a w fabule można odnaleźć kilka nielogicznych absurdów, które próbuje ona tłumaczyć, ale nieudolnie. Nie uświadczymy tu wielkich kreacji aktorskich – wszyscy grają poprawnie, na plus wybijają się tylko Kumail Nanjiani jako Kingo i Lia McHugh wcielająca się w Sprite, natomiast najsłabiej wypadła główna bohaterka, czyli pozbawiona charyzmy Sersi (wciela się w nią wyraźnie niepasująca do roli Gemma Chan).

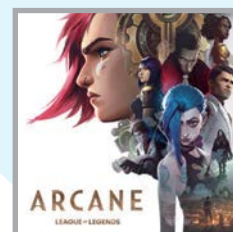
Gwoli sprawiedliwości trzeba dodać, że nie wszystko w filmie nie wypało. Niektóre ujęcia wyglądają świetnie, muzyka jest ciekawa, niegłupi jest też pomysł, aby racje antagonistów ostatecznego konfliktu były podzielone, bez wyraźnego, przerysowanego czarnego charakteru. Niestety „Eternals” pozostaje filmem, który po prostu się nie sprawdził. Nie jest zły, ale oferuje niewiele poza spektaklem. **[Dael]**



„ARCANÉ”

Ocena: 9

RIOT już kilka lat temu postanowił kłaść większy nacisk na narracyjny aspekt League of Legends. By jednak mogło się to udać, studio potrzebowało czegoś więcej niż arcypopularnej Moby. Jednym z narzędzi do tego zadania miało być animowane „Arcane” – i szczerze mówiąc, **nic lepszego LoL-a nie mogło chyba spotkać**. Serial Netflixa to wzór tego, jak powinno się przygotowywać ekranizacje gier. Nie jest to produkt tylko dla fanów, choć oczywiście nie brakuje tu dziesiątków mrugnięć okiem, a widzowie znający tło fabularne gry nie będą zaskoczeni niektórymi zwrotami akcji. Całość broni się jednocześnie jako samodzielne dzieło, zapewniając laikom odpowiednią dawkę ekspozycji i od pierwszych chwil wciągając do swojego wyjątkowego świata. Pomagają sympatyczni, charyzmatyczni bohaterowie (miło zaskakujący swoim zniuansowaniem – mimo sporej liczby postaci motywacje każdej z nich odpowiednio wybrzmiewają) oraz doskonała animacja i styl wizualny. Naprawdę rzadko kiedy oglądanie scen walki w animacjach jest tak satysfakcjonujące, a do tego twórcy nie bali się eksperymentować z oświetleniem czy efektami. Miłym zaskoczeniem jest również fabuła, sprawnie balansująca między osobistymi perypetiami duetu Jinx-Vi a wielką polityką miasta Piltover – i mimo mnogości wątków w historii trudno się pogubić. Denerwować może za to nieco przedłużający się (jak się okazuje) wstęp do właściwej opowieści, choć to czuć dopiero po fakcie i trudno uznać za istotną wadę. Zdecydowanie warto dać „Arcane” szansę, nawet jeśli do samego LoL-a czujecie awersję – to po prostu świetna animacja, którą żal przegapić. **[Witold]**



serial

„CZERWONA NOTA”

Ocena: 6

CZY na filmie, w którym każda scena jest przewidywalna, a zwroty akcji zbyt oczywiste, można się dobrze bawić? Naturalnie, ale pod pewnymi warunkami. Wystarczy schować wygórowane oczekiwania do kieszeni, zawiesić niewiarę i zaakceptować fakt, że **to do bólu proste kino przygodowe, z całym bagażem wad i zalet wynikających z przynależności gatunkowej**. „Czerwona nota” to mieszanka dowolnego heist movie, „Szybkich i wściekłych” i „Indiana Jonesa”, a więc dobrze wszystkim znana zabawa w policjantów i złodziei, którą doprawiono szczyptą archeologii. Zuchwałe kradzieże i włamy z gatunku niemożliwych przeczą logice, a wtórujące im pościgi, sceny ucieczek i gimnastycznych wygibasów nic sobie nie robią z praw fizyki – choć to i tak nic w obliczu strzelanin, w których nikt nie ginie, mimo że amunicję na plan donoszą wiadrami. Netflix wyłożył na to dyskusyjne, choć niewątpliwie efektowne widowisko aż 200 milionów dolarów, czyniąc z niego najdroższy film w swoim portfolio. Wciskane kolanem do każdej możliwej sceny CGI musiały kosztować fortunę, zapewne sporo też poszło na aktorskie gąże, bo Gadot, Reynolds i The Rock do najtańszych nazwisk nie należą. I w zasadzie oni ratują ten film, mimo że napisane dla nich role są boleśnie jednowymiarowe, a dialogi to gatunkowa sztampa w najczystszej postaci. Widać jednak, że wyśmienicie bawili się na planie, i ten dobry nastrój udziela się widzom. Ostatecznie ekran rozsądza nie tylko wybuchy z komputera, ale i coś ważniejszego – chemia buzująca między postaciami.

[Siekiera]



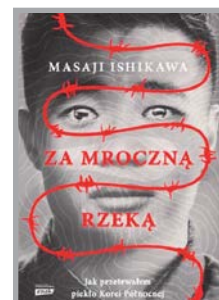
„ZA MROCZNĄ RZEKĄ. JAK PRZETRWAŁEM REŻIM KOREI PÓŁNOCNEJ”, MASAJI ISHIKAWA

Ocena: 8

KSIĄŻEK opisujących realia życia w Korei Północnej, spisanych rękami tych, którym udało się z tego „raju” uciec, przeczytałem całkiem sporo. Myślałem, że nic mnie już nie zaskoczy. Niestety, myliłem się. Dlaczego „niestety”? Bo gdy myślisz, że już gorzej być nie może, okazuje się, że byłeś optymistą. Dość krótka lektura **opowiada ponad trzydziestoletnią gehennę chłopaka pochodzącego z mieszanej rodziny koreańsko-japońskiej**.

Jego ojciec, Koreańczyk, przebywał w Japonii od czasów II wojny światowej i klepał biedę, bo też Koreańczycy traktowani byli tam jak obywatele drugiej kategorii. Skuszony propagandą zdecydował się powrócić wraz z rodziną do Korei Północnej. I wrócił tylko po to, by się przekonać, że tam japońska „bieda” jest nieosiągalnym luksusem, a reemigranci są traktowani jako obywatele z dna ostatniej, trzeciej kategorii społeczeństwa (oficjalnie nazywano ich „japońskimi kanaliaми”). Opis jego codzienności, zajmujący większość tej książki, jest naprawdę mocno przygnębiający. I nawet ucieczka do Japonii nie jest happy endem. Wraca jako jedyny z tych, co przybyli, porzucając swą nową rodzinę – jej los zresztą jest dość tragiczny. Do tego jego „nowe życie” też wcale nie jest godne zazdrości, bo schorowany, wyobcowany i bez kwalifikacji znów jest gdzieś na marginesie... Mocno depresyjna lektura.

[Smg]



WARTO POCZYTAĆ POLECA: SMUGGLER

„Sid Meier przedstawia: Wspomnienia!”, Sid Meier

Kto jak kto, ale gracze nie powinni przegapić takiej książki! A są to wspomnienia – niespodzianka – Sida Meiera. Od czasów, gdy jako dzieciak dostał świra na punkcie komputerów i gier, po współczesność. Słynny projektant z humorem, ironią i dystansem opisuje genezę kultowego studia MicroProse, założonego w 1982 roku po wycieczce do salonu gier w Las Vegas. Opowiada też o kulisach prac nad swoimi przełomowymi grami: od Pirates! i Railroad Tycoon po Civilization.



„Atlas tamtych światów”, Edward Brooke-Hitching

Jak z grubsza wygląda raj w religii chrześcijańskiej, chyba wiadomo (aczkolwiek zawsze mnie zastanawiało, co się będzie przez tę wieczność robić...). A jakie atrakcje (niekoniecznie miłe) czekają w zaświatach na wyznawców innych religii? Na przykład Aztekowie uważali, że istnieje aż 13 różnych rajów. A co powiecie na „piekło Ognistego Kura” japońskich buddystów, taoistyczny podziemny świat „głodnych duchów” czy raj islamski, gdzie będzie wolno robić to, co za życia jest grzechem, a na każdego wiernego czeka 80 dziewic? To tylko parę przykładów z bogato ilustrowanej podróży po bajecznie rozmaitych mitach, wierzeniach i fantazjach związanych z życiem pozagrobowym.

„POGROMCY DUCHÓW. DZIEDZICTWO”

Ocena: 6

„POGROMCOM” z 2016 roku zarzucano, że depczą świętości, tymczasem najnowsza próba wskrzeszenia legendy podchodzi do pierwowzoru na kłęczkach. To film nieustannie grający na sentymentach, z czym zasadniczo nie mam problemu. Niestety, jest również do bólu zachowawczy i trzyma się oryginalnego pomysłu jak maminej spódnicy. Są dobrze znane melodie, plecaki protonowe i piankowe marynarzyki, jest Cadillac Ecto-1 i podobna historia, to samo sumeryjskie bóstwo w roli antagonisty, a także towarzyszący mu klucznik i strażnik. Ba, jedna z bohaterek nosi podobną kieckę, jak Sigourney Weaver w finale „jedynki”. **To istna kopalnia nawiązań i smaczków, które każdy fan bezbłędnie wychwyci, ale zabrakło najważniejszego – magii filmów z lat 80.** Darmo tu szukać chociażby charakterystycznego humoru, którym obraz Ivana Reitmana był naszpikowany po brzegi. Film ma również problem z utrzymaniem odpowiedniego tempa i zbyt długim otwarciem. To historia o łapaniu duchów, a tych ostatnich w zasadzie tu nie ma, nie licząc jednego gagatka, podejrzanie przypominającego kultowego Slimera. Tajemnice piętą się przez ponad godzinę, choć z góry wiadomo, dokąd nas zaprowadzą. Chwilę później pędzimy na złamanie karku do finału, w którym obraz Ivana Reitmana był naszpikowany po brzegi. Film ma również problem z utrzymaniem odpowiedniego tempa i zbyt długim otwarciem. To historia o łapaniu duchów, a tych ostatnich w zasadzie tu nie ma, nie licząc jednego gagatka, podejrzanie przypominającego kultowego Slimera. Tajemnice piętą się przez ponad godzinę, choć z góry wiadomo, dokąd nas zaprowadzą. Chwilę później pędzimy na złamanie karku do finału, w którym obraz Ivana Reitmana był naszpikowany po brzegi. Ci pojawiają się deus ex machina, ale można przymknąć na to oko, szczególnie że są istotną częścią wzruszającego hołdu dla nieżyjącego już Harolda Ramisa, czwartego z pogromców. Podsumowując – „Dziedzictwo” jest piękną laurką, niestety niczym więcej.

[Siekiera]

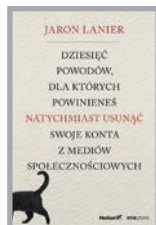


„DZIESIĘĆ POWODÓW, DLA KTÓRYCH POWINIENIEŚ NATYCHMIAST USUNĄĆ SWOJE KONTA Z MEDIÓW SPOŁECZNOŚCIOWYCH”, JARON LANIER

Ocena: 7

NIE raz, nie dwa w kontekście mediów społecznościowych zadawaliśmy sobie pytanie: „jak żyć bez tego całego szajsu?”. Odpowie na nie, choć nie wprost, książka amerykańskiego informatyka, futurologa, twórcy terminu „rzeczywistość wirtualna” – Jarona Laniera. „Ale dlaczego mam rezygnować z social mediów?”, zapyta ktoś. I tutaj wystarczy uzmysłowić sobie bilionowe fortuny, które zbiły np. Facebook Meta i Google (czy właściwie Alphabet) wyłącznie na naszych danych i profilach internetowych. Lanier, orędownik wolnego oprogramowania, **uświadamia czytelnikom, jak bardzo nachalna inwigilacja i bezustanna manipulacja jest nieetyczna, niebezpieczna i nieludzka.** Udowadnia również, że Dolina Krzemowa „działa po prostu głupio”, gdyż pogrąża całe społeczeństwa po to, aby się dorobić. Autor przekonuje, że świadomość jest pierwszym krokiem ku wolności, a uzyskamy ją dzięki zachowaniu niezależności w cyfrowej rzeczywistości – innymi słowy, „książka mówi, jak być kotem”. Mówi się, że tłumaczenie jest albo piękne, albo wierne. Niestety, w tym przypadku nie jest ani takie, ani owakie. Na tę przysłowiową łyżkę dziegciu składają się bowiem zarówno kalki językowe („wczesne dni” zamiast „początki”), jak i taka sobie znajomość tematyki u tłumacza („algorytm adaptujący” zamiast „adaptacyjny”). No, ale reszta to miód, który polecam wylizać do cna.

[Chen Pi]



„ZABÓJCZE APLIKACJE. JAK SMARTFONY ZMieniły NASZ ŚWIAT”, MICHAŁ R. WIŚNIEWSKI

Ocena: 6

DWA lata temu miałem sposobność recenzować w Magazynie Kulturalnym „Wszyscy jesteśmy cyborgami. Jak internet zmienił Polskę” Michała Radomiła Wiśniewskiego. O ile o niej mogłem powiedzieć, że mnie wciągnęła i wręcz zachwyliła swą spójnością, o tyle o najnowszej wydać takiej opinii nie mogę. I to z kilku powodów. Najpoważniejszym bodaj zarzutem jest towarzyszący lekturze dysonans poznawczy. **Tytuł i opis publikacji bowiem nie do końca odpowiadają jej zawartości.** Zanim przewróciłem pierwsze stronic „Zabójczych aplikacji”, myślałem, że większość uwagi autor poświęci uzależnieniu od elektroniki oraz zagadnieniom prywatności i bezpieczeństwa danych, które w ogromnych ilościach przesyłamy za pomocą smartfonowych apek. Nic z tego. Owszem, poznamy historię telefonu, jego młodszego brata – smartfona – telekomunikacji i rozmaitych serwisów społecznościowych, co może ucieszyć młodszego czytelnika. Ale historia cyfryzacji naszego życia nie do końca jest zbieżna z apkami.

Ponadto kilka tez stawianych przez – świetnego skądinąd – biografa polskiego internetu wydaje się zarówno nietrafionych, jak i nieuzasadnionych („Rozmowa przez Skype’a, FaceTime, Zooma albo inny komunikator wideo nie różni się zbytnio od rozmowy na żywo”, „fotografia nigdy nie była czymś prawdziwym”). Momentami miałem również wrażenie, że wydawnictwo Czarne poluzowało standardy redakcji i korekty tekstu... Trochę szkoda.

[Chen Pi]



„ROSJA OD KUCHNI. JAK ZBUDOWAĆ IMPERIUM NOŻEM, CHOCHŁĄ I WIDELCEM”, WITOLD SZABŁOWSKI

Ocena: 9

NOWA publikacja Witolda Szablowskiego jest czymś z pogranicza opowieści historycznej, reportażu i... książki kucharskiej. Autor przybliży w niej losy Związku Radzieckiego od ostatnich chwil życia Mikołaja II Romanowa aż do rozpadu tego państwa – nie unikając też nawiązań do Rosji rządzonej przez Putina. Największą zaletą całości jest nietypowa perspektywa, bo motywem przewodnim wszystkich rozdziałów (nazwanych talerzami) jest tu jedzenie. Szablowski nie tylko przedstawia zwyczaje żywieniowe kolejnych dyktatorów i rolę stawy w bolszewickiej propagandzie, ale też dociera do potomków najsłynniejszych kucharzy tego okresu i oddaje im głos.

Lektura pozwoli wam dowiedzieć się, jak wyglądały kuchnie polowe wokół Czarnobyli, co rozumiał Lenin pod pojęciem jajecznicy, a także zapoznać się z przepisami na charakterystyczne potrawy z tamtego okresu. Również te jedzone podczas wywołanego przez Stalina głodu na Ukrainie. **Świetna lekcja historii,** choć często przerażającej i okrutnej, to jednak opowiedzianej w nieszablony, szalenie lekkostrawny sposób. Czytajcie na zdrowie!

[Otton]



„BALLADY I PROTESTY”, FISZ EMADÉ TWORZYWO

Ocena: 9

WIEM, kto to Magik, Peja i Mata, choć w ogóle nie słucham hip-hopu, z którym miałem przygodę pod koniec lat 80., kiedy rozpylałem się nad „Bigger and Deffer” LL Cool J-a. Z przerażeniem na „Spalam się” Kazika aż do teraz nie sięgnąłem po muzykę tego gatunku – jak każdy szanujący się dziaders. Teraz jednak zrobiłem wyjątek, uczynienie którego – nawet jeśli nie słuchacie melo-recytacji pod bit – gorąco polecam. Okazja ku temu jest niecodzienna. Oto bowiem Fisz i Emadé (Bartosz i Piotr Waglewscy) wydali **dwupłytowy album, na którym zmieściło się niemal sto minut pierwszorzędnej muzyki.** Licząca 18 numerów produkcja kładzie słuchacza na łopatki. I to zarówno pod względem muzycznym, jak i tekstowym. Podwójny krążek jest swego rodzaju kontestacją rzeczywistości: gospodarczej, klimatycznej, konsumpcjonistycznej, politycznej, sanitarnej i socjologicznej. Jego tytuł nawiązuje do nazwy zespołu sióstr Wronskich, a sam album jest ucieleśnieniem idei walki bez walki, bo w ten właśnie nienachalny, acz ironiczny sposób Fisz komentuje i kontestuje to, co otacza i jego, i wszystkich obywateli tego kraju. Różnorodne aranżacje (m.in. z udziałem Chóru Akademii Morskiej w Szczecinie) Emadé nadają tej niezwykle ważnej płycie uniwersalnego sznytu. Z pewnością przytulą ją co wrażliwsi przedstawiciele gen Z, jak i otwartogłowi boomerzy.

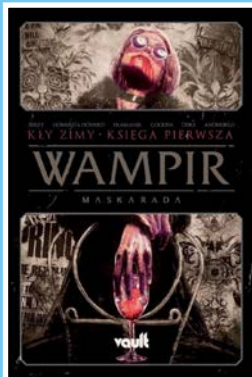
[Chen Pi]



„BATMAN. BUDOWNICZOWIE GOTHAM”, S. SNYDER, K. HIGGINS, R. PARROTT, D. NGUYEN, G. NOLAN, T. MCCARTHY

Ocena: 7

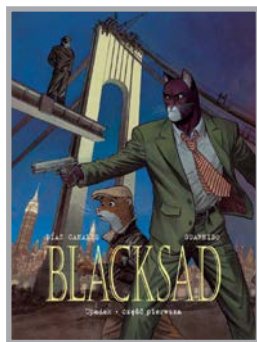
PRAWIE nie ma tutaj Bruce’a Wayne’a. I dobrze. Staruszek oddał kostium Greysonowi, który musi uporać się nie tylko z jego legendą (i liczyć się z uszczypliwymi komentarzami w stylu „stary Batman to dopiero był twardy”), ale i z nową ekipą, czyli Timem, Damianem i Cassandrą. Nie wiem, które zadanie jest trudniejsze. Do tego dochodzi jeszcze seria zamachów na mosty Gotham oraz złowieszczy Architekt, który mści się na rodach założycielskich miasta za jakieś prehistoryczne zbrodnie. Wątek, który interesował mnie najbardziej, czyli konflikt w rodzinie nietoperzy, został potraktowany powierzchownie. To smuci, zwłaszcza jeśli wspomnę relacje między postaciami w serialu aktorskim „The Titans”. Lubię motyw kreowania własnej marki, ale **komiks jest po prostu za krótki, by Greyson przekonał mnie, że jest lepszym Batmanem.** Nieco inaczej jest z historią Architekta, bo jakkolwiek nie grzeszy oryginalnością, to jednak wciąga, a charakterystyczne rysunki McCarthy’ego dobrze korespondują z klimatem retro (w komiksie jest wiele scen z przeszłości miasta). Doskonale wyszły też sceny walki. **[Ranafe]**



„UPADEK. BLACKSAD. TOM 6”, JUANJO GUARNIDO, DÍAZ CANALES, GUARNIDO

Ocena: 8

NARESZCIE! Po ośmiu latach seria powieści detektywistycznych doczekała się kolejnego tomu. W tym czasie świat miał okazję poznać kota detektywa dzięki grze wideo (recenzja w CDA 01/2020), której niestety zabrakło finezji rysunków Guarnido oraz nawiązań do popkultury. Niech was też nie zwiodą antropomorficzne zwierzątka, gdyż **„Blacksad” to opowieść w stylu noir, niestroniąca od trudnych tematów, takich jak rasizm, nierówności społeczne czy korupcja.**



W tomie 6. tytułowy Blacksad występuje w roli ochroniarza szefa związków zawodowych pracowników metra, który obawia się o swoje życie w związku z konfliktem interesów z władzami miasta. Jednocześnie najlepszy kumpel detektywa, dziennikarz o imieniu Weekly, zderza się z tzw. nowym dziennikarstwem, nienastawionym na śledzenie życia śmietanki towarzyskiej i polityków. W tle jest Szekspir, intrygi i rozmowy o tym, że świat zmierza w złym kierunku. „Upadek” to pierwsza część nowej historii, która zapowiada się nader smakowicie. **[Ranafe]**

„THE SPECTACULAR SPIDER-MAN”, J.M. DEMATTEIS, SAL BUSCEMA

Ocena: 9

OSTATNI rok jest wyjątkowo łaskawy dla fanów klasycznych komiksów ze Spider-Manem. Egmont uraczył nas już serią „Epic”, zbierającą najważniejsze opowieści z przebogatej historii Pajęczka. Mucha Comics poszła o krok dalej, wydając w jednym, potężnym tomie niemal kompletną sagę autorstwa J.M. DeMatteis i Sala Buscemy.

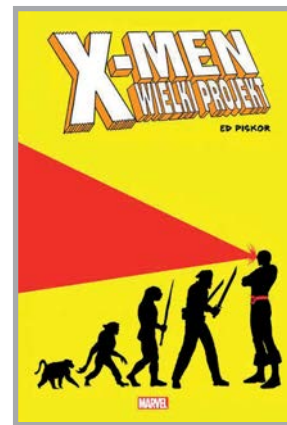


Konflikt Petera Parkera z Harrym Osbornem (synem oryginalnego Green Goblina) jest główną osią scenariusza i przeplata się z kilkoma historiami pobocznymi. Wrażenie robi między innymi wątek Vulture’a, który w obliczu nieuchronnej śmierci stara się uzyskać rozgrzeszenie za swoje wcześniejsze czyny. **Wszystkie opowieści łączy jedno: mimo 30 lat na karku nic nie straciły ze swojej świeżości.** Również rysunki, jeśli tylko zaakceptujemy archaiczne już dziś kolory, sprawdzają się znakomicie. Buscema świetnie ukazuje to, co jest w tym tomie najważniejsze: emocje bohaterów. Z czystym sumieniem polecam. To najlepszy komiks z Pajakiem od wielu lat. **[Gruby A.L.]**

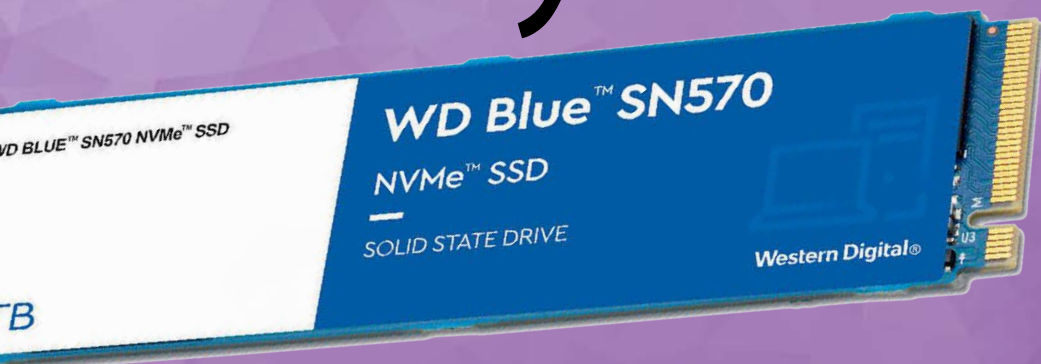
„X-MEN: WIELKI PROJEKT”, ED PISKOR

Ocena: 9

CZY da się ułożyć chronologicznie wszystkie najważniejsze wydarzenia z setek, jeśli nie tysięcy zeszytów z przygodami mutantów? I jeszcze zrobić to w taki sposób, by zamknięte w jednym tomie stanowiły płynną opowieść? Tego zadania podjął się Ed Piskor, wielokrotnie nagradzany twórca komiksów niezależnych – i udało mu się dokonać niemożliwego. Jego dzieło to nostalgiczna podróż przez dzieje X-Menów: od powstania pierwszej drużyny w latach 60. aż po wydanie z lat 90. Autor sam nazywa swoje dzieło „listem miłosnym” i tę głęboką miłość do historii serii naprawdę tu widać. Zarówno po stronie scenariusza, który – oddając odpowiedni szacunek pierwowzorom – plastycznie dostosowuje go do ram współczesnego komiksu, jak i rysunków, będących szalenie szczegółową reinterpretacją oryginalnych kadrów. Poczucie obcowania z pozycją wyjątkową potęguje piękne wydanie: większy niż standardowo format, twarda oprawa i specjalny, gruby papier. Obowiązkowa lektura dla wszystkich fanów mutantów! **[Gruby A.L.]**



SSD do grania i nie tylko



■ Szybko Szuflował Dane: **Tokamak**

Procek i płyta? Są. RAM? Odhaczony. Obudowa i zasilacz od miesiąca kurzą się pod biurkiem. Karta graficzna? Eee... to może najpierw dysk. Tak, bez niego się nie obędzie, więc serwujemy test nośników SSD o trzech różnych pojemnościach.

Gdy popatrzymy szerzej na rozwój sprzętu komputerowego, to zasadnicze składniki peceta są mniej więcej takie same od lat – przynajmniej jeśli chodzi o tempo rozwoju, formę, pobór mocy czy wygląd. I tylko współczesne dyski są z innej bajki, bo zapis magnetyczny prawie we wszystkich zastosowaniach został zastąpiony technologią przechowywania danych w komórkach pamięci NAND.

Cech przemawiających za SSD jest kilka. Pierwsza to trwałość mechaniczna – nie mają żadnych ruchomych elementów, więc **niestraszone im wibracje czy nawet upadki** (a przy okazji nie generują żadnego hałasu). Druga zaleta to wydajność, która jest znacznie wyższa niż w przypadku HDD. Na trzecim miejscu można wymienić niski pobór mocy (a co za tym idzie – wydzielanie mniejszej ilości ciepła), co przyniesie dłuższy czas pracy na baterii. SSD są też odporne na wyższe temperatury, a szanse na pojawienie się usterki są wielokrotnie mniejsze niż w przypadku dysków magnetycznych. Wreszcie: okres gwarancyjny dla sporej części

modeli wynosi pięć lat, podczas gdy HDD mają tę ochronę zapewnioną przez maksimum trzy lata.

Niestety, nie można jednak zapomnieć, że **jak już coś złego się przytrafi, to odzyskanie danych będzie prawie niemożliwe**. Drugą ewidentną wadą SSD jest to, że pozbawiony zasilania dysk może stracić zawartość komórek pamięci, więc trzymany w szafie nośnik trzeba od czasu do czasu (nie rzadziej niż raz na pół roku) podłączyć do komputera.

INTERFEJS KOMUNIKACYJNY

Od parunastu lat dominującym standardem jest SATA, który służy po równo i klasycznym HDD, i SSD schowanym w obudowach dwupółcalowych. Współcześnie montowane są kontrolery SATA 3, czyli z przepływowością do 6 Gbit/s, co w praktyce przekłada się na transfery w okolicach 560 MB/s. Drugim obecnym wszędzie standardem jest PCI Express – z niego skorzystamy dzięki złączu M.2 na płycie głównej lub specjalnej karcie, która tak właściwie jest tylko rodzajem przedłużacza. Ten właśnie

standard interesuje nas najbardziej, gdyż w tej chwili już dominuje.

Gniazdo M.2 jest nieduże, sam dysk zaś niewielki – przyjmuje postać płytki niewiele większej od pendrive'a. Ma szerokość raptem 22 mm i długość przeważnie 80 mm (tylko takie opisujemy, choć istnieją jeszcze modele o długościach 30, 42, 60 i 110 mm). Wysokość to kilka milimetrów bez radiatora, a masa nie przekracza 10 gramów. Slot M.2 to jedynie elektryczna strona połączenia, bo interfejs logiczny może mieć postać SATA (z konsekwencją w postaci wydajności wspomnianej już wcześniej) lub NVMe, który jest wielokrotnie szybszy (zapewnia bezpośrednią łączność z magistralą PCI Express). Trzeba sprawdzić w dokumentacji, jaki standard obsługują konkretne gniazda na płycie głównej.

Dyski M.2 NVMe (wyłącznie takie były przedmiotem testu) zawsze mają podaną informację, z którą wersją interfejsu PCI Express współpracują. Te wolniejsze będą miały dopisek 3.0 (do 3500 MB/s), a szybsze – 4.0 (do

7400 MB/s). Nie ma co jednak zachłytywać się liczbami, bo **w codziennym użytkowaniu różnic między SATA a NVMe nie da się dostrzec lub są one marginalne**. Oczywiście, skopiowanie bardzo dużego pliku będzie szybsze z dyskiem w tym drugim standardzie, ale przecież nie robi się tego cały czas. Jeśli jednak ktoś przy mierza się do czynności silnie angażujących nośnik – np. montażu filmów w rozdzielczości 4K – to nie powinien nawet myśleć o SATA. Dlaczego więc M.2? Nośniki w tym formacie są po prostu lepszym elementem do budowy komputera. W sprzedawanych dzisiaj laptopach już tylko z rzadka znajdzie się miejsce na dysk w formacie 2,5-calowym, a oferta rynkowa zmierza jednoznacznie w stronę dominacji maluchów.

RODZAJ KONTROLERA

Dysk SSD składa się z dwóch zasadniczych elementów: kontrolera i kości pamięci. Ten pierwszy jest odpowiedzialny za szybkość pracy i im jest on lepszy, tym wyższe mogą być osiągi bazującego na nim nośnika. Teoretycznie im więcej



kanalów, tym większa wydajność, ale w praktyce bywa różnie, gdyż dysk ze słabszym układem sterującym może nadrobić wbudowaną pamięcią DRAM i pamięcią cache opartą na komórkach SLC (wyjaśnienie za chwilę). Poza tym kontroler decyduje o innych cechach urządzenia, takich jak możliwość stosowania wspomnianego DRAM-u, wbudowania zaawansowanych funkcji korekcji błędów czy szyfrowania. Istotnym zadaniem jest również dysponowanie tzw. przestrzenią nadmiarową, która służy do podmieniania uszkodzonych lub zużytych komórek na nowe. Dlatego – bo jest

bitu w pojedynczej komórce pamięci. Druga to dwubitowy MLC (Multi Level Cell, cztery stany komórki), trzecia to trzybitowy TLC (Triple Level Cell, osiem stanów komórki) i wreszcie czterobitowy QLC (Quadruple Level Cell; 16 stanów komórki). Zależność jest taka, że gdy rośnie liczba bitów w pojedynczej komórce, to maleje wydajność, a także obniża się liczba dopuszczalnych cykli odczyt/zapis. Korzyść z tego jest taka, że jednocześnie spadały ceny, a także wynaleziono sposób na układanie komórek w warstwach, co przyspiesza pracę (NAND 3D, innych prawie nie ma). Wciąż niemało modeli ma

niają się dość często, bo nośniki półprzewodnikowe, **żeby uniknąć degradacji komórek, muszą przepisywać dane z jednego miejsca w drugie** – dzięki temu wzrasta żywotność i minimalizuje się ryzyko awarii). Przechowywana w ten sposób tabela adresacji jest po prostu dużo szybciej dostępna dla kontrolera. Niemało dysków SSD jest jednak pozbawionych takiej pamięci (ang. DRAM-less), ale w części takich modeli wykorzystywana jest technologia Host Memory Buffer (HMB), która ma zamaskować nieobecność RAM-u. Polega ona na wykorzystaniu bezpośredniego dostępu do głównej pamięci komputera poprzez linie magistrali PCI Express. Jest to wolniejsze od operowania na tej wbudowanej, ale i tak znacznie szybsze niż posługiwanie się wyłącznie komórkami NAND. Nie zagłębiając się w szczegóły: dostęp już do 8 MB daje efekty, a przy 512 MB prawie wszystkie operacje realizowane są w ten sposób, co przy odpowiednich algorytmach pozwala na osiągnięcie wydajności zbliżonej do tych lepiej wyposażonych dysków.

PARAMETR TBW

Nie, nie w tym znaczeniu, jaki odnotowuje słownik miejski.pl. Chodzi o skrót pochodzący od słów Total Bytes Written, czyli parametru określającego maksymalną gwarantowaną przez producenta ilość danych, które można zapisać na dysku w czasie trwania gwarancji

(wyrażany jest w terabajtach). Możemy sobie wyliczyć, jak dużo danych można średnio zapisać każdego dnia. Jeśli na przykład dysk ma 2 TB, a producent określił, że mamy pięć lat gwarancji i TBW na poziomie 2000 TB, to 2000 TB dzielimy przez pięć (tyle lat) i następnie przez 365 (dni w roku) – otrzymamy 1,096 TB zapisu dziennie, czyli ponad połowę pojemności nośnika na każdą dobę!

INNE

Wrogiem dysków jest zbyt wysoka temperatura, bo **przegrzewający się kontroler zachowuje się podobnie jak procesor: zwalnia**. Ogólnie można uznać, że do 70°C jest całkowicie bezpiecznie, ale warto zainwestować albo w model z radiatorem (często też takie blaszki stanowią wyposażenie płyt głównych), albo zamontować go samodzielnie. Nawet najmniejszy, za kilkanaście złotych, obniży temperaturę o 8-9 stopni, a optimum to zakup takiego, który waży ponad 20 gramów (koszt powyżej 35 zł).

Gdy popatrzymy na parametry techniczne, to dla danego modelu wydajność rośnie wraz z pojemnością. Niestety, ta zasada niekoniecznie dotyczy dysków mieszczących 2 TB – może się zdarzyć, że o połowę mniejszy brat będzie nieco szybszy. Ale nie zapominajcie, że są już gry, które pożerają ponad 100 GB, i że dysk nie powinien pracować zapełniony, więc trzeba się zastanowić, jaka pojemność SSD będzie wystarczająca. ➤

JEŚLI CHCESZ GRAĆ WYGODNIE, TO MUSISZ MIEĆ DYSK SSD.

to po prostu cecha technologii – **nie powinno się zapelniać dysku SSD do końca**. Oczywiście taka jednorazowa akcja nie przyniesie złych skutków, ale ciągła praca na limicie może się zemścić – to jest wada nośników półprzewodnikowych.

RODZAJ PAMIĘCI

Czas na informacje o alfabecie SSD, czyli S, M, T oraz Q. Są to pierwsze litery skrótów określających technologię wykonania pamięci NAND. S jest od SLC (Single Level Cell), który oznacza bardzo szybki i drogi sposób przechowywania jednego

64 warstwy, ale powoli wszystko przechyla się na szalę 96, 128 czy nawet 176 warstw. W dyskach konsumenckich dominuje TLC i nieśmiało przebija się QLC, ale ta ostatnia technologia wcale nie jest tańsza, więc pozostaje drugim wyborem. Jedna uwaga: Samsung uparcie posługuje się terminami 3-bit MLC i 4-bit MLC, co jest mylące, bo chodzi o TLC i QLC.

BUFOR DRAM

Jest to pamięć RAM służąca do przechowywania samych danych i informacji o adresach poszczególnych bloków logicznych (te zmie-

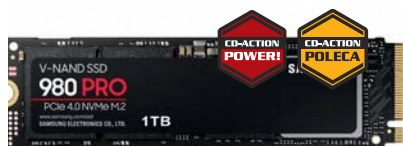
Samsung 980 PRO

Cena: 520 zł | Dostarczył: Samsung | www.samsung.pl

PARAMETRY • Interfejs: M.2 2280 NVMe 1.3c PCIe 4.0 x4 • Typ pamięci: Samsung 3-bit V-NAND MLC • Transfery sekwencyjne i IOPS odczyt/zapis: 6900/5000 MB/s, 800 000/1 000 000 IOPS • TBW: 300 TB • Gwarancja: 60 miesięcy

BĘDĄC potentatem w produkcji pamięci, Samsung w naturalny sposób jest dostawcą tychże do własnych dysków. Jednak na tym nie koniec, bo pracą 980 PRO – także tradycyjnie – steruje kontroler wyprodukowany przez koreańskiego giganta. Jest to najwyższy model w ofercie i po raz pierwszy flagowa linia nie ma kości MLC, a 128-warstwowe TLC. Nowością jest także przygotowanie nośnika do wykorzystania magistrali PCIe 4.0. Wyposażenie dopełnia pamięć RAM i wbudowane szyfrowanie. Od strony wydajnościowej 980 PRO prezentuje się bardzo dobrze: utrzymuje równy

poziom wszędzie, jest bardzo szybki (widać potencjał PCIe 4.0), ale jednocześnie nie oferuje rekordowych osiągnięć. Do tego dochodzi wolniejsza – co nie oznacza, że wolna – praca przy zapelnionym nośniku. Ważną zaletą jest utrzymywanie niskich temperatur – niezależnie od zadania dysk nie przekraczał 65°C. Niestety, jak przystało na topowy model, także i jego cenę zaprojektowano odpowiednio.



Goodram PX500

Cena: 200 zł | Dostarczył: Goodram | www.goodram.com

PARAMETRY • Interfejs: M.2 2280 NVMe 1.3c PCIe 3.0 x4 • Typ pamięci: 3D TLC NAND • Transfery sekwencyjne i IOPS odczyt/zapis: 2000/1600 MB/s, 173 000/140 000 IOPS • TBW: 330 TB • Gwarancja: 36 miesięcy

NAJTAŃSZY dysk w całym teście można kupić za kwotę, jaką jeszcze nie tak dawno trzeba było wydać na nośnik o połowę mniejszy. Parametry jasno wskazują na to, że niewielki wydatek jest uzasadniony potencjałem technicznym. Ten model Goodrama jest rzecz jasna pozbawiony pamięci RAM, ale jednocześnie wykorzystuje Host Memory Buffer. Efektem tego jest zapis próbek 4K na wysokim poziomie – i ogólnie osiągnięć z takimi danymi nie ma się co wstydzić. W testach praktycznych dysk wyraźnie odstaje od szybszych konkurentów, ale za

to niestraszne mu zapelnienie – te wyniki korespondują z długim czasem dostępu przy zapisie. Nośnik pokryty cienką folią z miedzi i grafitu, co ułatwia odprowadzanie ciepła. Rozwiązanie to na pewno pomaga, bo dysk zazwyczaj trzyma temperaturę poniżej 60°C, a przy trudniejszych zdaniach dobija do 65°C (osiągnięte maksimum jest wyższe, ale dotyczyło procesu zapelniania SSD).



Kioxia Exceria Plus G2

Cena: 310 zł | Dostarczył: Kioxia | www.kioxia.com

PARAMETRY • Interfejs: M.2 2280 NVMe 1.3c PCIe 3.0 x4 • Typ pamięci: Kioxia BiCS4 3D TLC NAND • Transfery sekwencyjne i IOPS odczyt/zapis: 3400/3200 MB/s, 650 000/600 000 IOPS • TBW: 200 TB • Gwarancja: 60 miesięcy

JAPOŃSKA firma różnicuje swoją ofertę i dyski z dopiskiem Plus są tymi bardziej wydajnymi – tu mamy kolejną iterację oznaczeniem G2. Specyfikacja techniczna się nie zmieniła, ale wydajność już tak. Rezultaty sytuują ten model naprawdę wysoko (sekwencyjne odczyt i zapis przekraczają deklaracje), choć nie mogą być lepsze niż szybkiej konkurencji korzystającej z PCIe 4.0. Sprawdziany praktyczne wypadają jak najbardziej na plus, spójnie potwierdzają wydajność w zapelnieniu widać szczególnie przy kopiowaniu największych plików, a temperatura nie przekracza 66°C. Świetnie!



Patriot Viper VPN110

Cena: 350 zł | Dostarczył: Patriot | www.patriotmemory.com

PARAMETRY • Interfejs: M.2 2280 NVMe 1.3c PCIe 3.0 x4 • Typ pamięci: 3D TLC NAND • Transfery sekwencyjne i IOPS odczyt/zapis: 3100/2300 MB/s, 500 000/500 000 IOPS • TBW: 400 TB • Gwarancja: 36 miesięcy

DOBRCZE wyposażony dysk M.2 współpracujący z magistralą PCI Express 3.0. W praktyce przekracza transfery sekwencyjne przy odczycie, a przy zapisie odstaje od założeń w niewielkim stopniu. Gorzej wyglądają osiągi przy próbkach 4K i w sprawdzianach praktycznych – nośnik wypada poniżej średniej. Dostaje też zadyszki po zapelnieniu, i to niekiedy znacznej. Duża szkoda, że wydajność nie jest na wyższym poziomie, bo obecność radiatora stawia ten model w szeregu chłodnych konstrukcji. Rzadko widuje się dyski, które przy części zadań miałyby mniej niż 50°C.



WD Black SN850

Cena: 460 zł | Dostarczył: WD | www.westerndigital.com

PARAMETRY • Interfejs: M.2 2280 NVMe 1.3c PCIe 4.0 x4 • Typ pamięci: SanDisk TLC 3D TLC NAND 96 warstw • Transfery sekwencyjne i IOPS odczyt/zapis: 7000/4100 MB/s, 800 000/470 000 IOPS • TBW: 300 TB • Gwarancja: 60 miesięcy

CZY szybki interfejs w postaci PCIe 4.0 i bufor RAM pozwalają stwierdzić, że szast, prast i po krzyku? Chyba tak, bo w testach syntetycznych model ten w paru przypadkach osiąga bardzo wysokie wartości i choć żadna z nich nie jest rekordowa, to średnia wypadła imponująco. W sprawdzianach praktycznych już kilka najkrótszych czasów się pojawiło, a fakt, że tylko nieznacznie gorzej jest przy zapelnieniu, podnosi ocenę – WD Black SN850 mówi „tak” dużym plikom (ale przy małych i zapelnieniu w 80% jest jakaś mała katastrofa). Gdyby jeszcze się mniej grzało...



	Goodram PX500	Kioxia Exceria Plus G2	Patriot Viper VPN110	Samsung 980 PRO	WD Black SN850
CrystalDiskMark: odczyt/zapis ciągły	2080/1513 MB/s	3458/3234 MB/s	3270/2103 MB/s	6540/4839 MB/s	6285/3136 MB/s
CrystalDiskMark: odczyt/zapis 4K	73,6/220,72 MB/s	60,78/245,76 MB/s	71,44/194,55 MB/s	84,86/190,12 MB/s	83,42/225,68 MB/s
AS SSD: IOPS 4K odczyt/zapis	13 477/49 878 IOPS	17 743/46 071 IOPS	16 320/40 857 IOPS	20 139/43 083 IOPS	19 817/49 266 IOPS
AS SSD: czas dostępu odczyt/zapis	0,019/0,098 ms	0,024/0,018 ms	0,021/0,02 ms	0,031/0,024 ms	0,018/0,019 ms
Plik 37,5 GB(*)	67,8/71,8 s	32,3/37,6 s	52,7/106,7 s	22,6/47,2 s	20,6/28,1 s
Plik 11,5 GB(*)	19,5/20,6 s	9,6/9,6 s	15,4/21,1 s	6,9/11,6 s	6,3/6,8 s
Średnie pliki (3400), 11,6 GB(*)	24,9/25,4 s	20,9/21,6 s	20,5/30,4 s	11,4/17,1 s	13,3/15,6 s
Małe pliki (13004), 3,16 GB(*)	95/94,9 s	89,1/88,9 s	92/91,1 s	95,3/96,6 s	96,6/108,6 s

(*) Pierwsza wartość odnosi się do pomiaru na pustym dysku, druga do nośnika zapelnionego w 80%.

Modele 1 TB

Plextor M9P Plus

Cena: 485 zł | Dostarczył: Plextor | www.goplextor.com/pl

PARAMETRY • Interfejs: M.2 2280 NVMe 1.3 PCIe 3.0 x4 • Typ pamięci: Kioxia BiCS 4 3D TLC NAND 96 warstw • Transfery sekwencyjne i IOPS odczyt/zapis: 3400/2200 MB/s, 340 000/320 000 IOPS • TBW: 640 TB • Gwarancja: 60 miesięcy

PLEXTOR ostatnio nie rozwija swojej linii dysków SSD, ale to nie znaczy, że modele obecne w sprzedaży od dłuższego czasu nie są godne uwagi. Szkielet M9P Plus stanowią ośmio-kanalowy kontroler i 96-warstwowe pamięci, a jego konstrukcję uzupełnia gigabajt DRAM-u oraz nazwany Plex Nitro system optymalizacji tej pamięci podręcznej – to wszystko ma zapewniać osiągnięcie założonych parametrów w praktyce. Zwróćmy uwagę na fakt, że wskazywana szybkość zapisu nie jest imponująca, ale to nie przeszkadza temu modelowi spisywać się należycie w sprawdzianach praktycznych. Nigdzie nie jest najlepszy, lecz wszystkie osiągi są na



wysokim poziomie. Po zapełnieniu zwalnia, ale minimalnie. Temperatura w czasie pracy pozostaje na rozsądnym poziomie (rzadko przekracza 60°C), bo urządzenie ma zainstalowany solidny radiator. Z tym elementem jest jednak taki problem, że jest dość wysoki i jego instalacja w gnieździe umieszczonym pod kartą graficzną może się skończyć kontaktem między podzespołami.

8

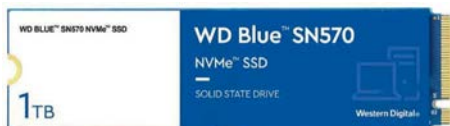
WD Blue SN570 SSD

Cena: 450 zł | Dostarczył: WD | www.westerndigital.com

PARAMETRY • Interfejs: M.2 2280 NVMe 1.4 PCIe 3.0 x4 • Typ pamięci: Kioxia BiCS 5 3D TLC NAND 112 warstw • Transfery sekwencyjne i IOPS odczyt/zapis: 3500/2300 MB/s, 360 000/390 000 IOPS • TBW: 300 TB • Gwarancja: 60 miesięcy

WD CAŁY cały czas rozwija niskobudżetową linię dysków SSD, mamy więc na rynku model SN570, który jest następcą SN550.

Główna zmiana to inne kości pamięci i podbicie deklarowanych transferów ciągłych. Nie zawsze jest oczywiste, że tanie urządzenia są pozbawione wewnętrznego bufora z pamięci RAM, ale akurat w tym przypadku tak jest. Dysk został natomiast wyposażony w obsługę mechanizmu Host Memory Buffer, może więc używać głównej pamięci RAM komputera. Zabieg okazał się skuteczny, bo wyniki testów tak syntetycznych, jak i praktycznych dają powody



do zadowolenia. W wielu przypadkach WD Blue SN570 pokonał resztę prezentowanej tu stawki, a jednocześnie nie zwolnił po zapełnieniu. Co ciekawsze, to wszystko zostało osiągnięte przy trzymaniu temperatury na przyzwoitym poziomie: dla większości zadań nie przekraczała ona 61°C, a maksymalna zanotowana wartość przy długotrwałym obciążeniu to 72°C. Żle wypada tylko niski limit TBW.

8

Adata XPG Gammix S50 Lite

Cena: 600 zł | Dostarczył: Adata | www.adata.com/pl

PARAMETRY • Interfejs: M.2 2280 NVMe PCIe 4.0 x4 • Typ pamięci: Micron 3D TLC NAND 96 warstw • Transfery sekwencyjne i IOPS odczyt/zapis: 3900/3200 MB/s, 380 000/540 000 IOPS • TBW: 740 TB • Gwarancja: 60 miesięcy

TEN model Adata jest tanim nośnikiem wyposażonym w pamięć RAM oraz szyfrowanie i korzystającym z PCIe 4.0, który jest w stanie w odczycie ciągłym wyraźnie zdystansować konkurencję współpracującą ze starszą wersją magistrali PCIe. W pozostałych testach ta przewaga jest dużo mniejsza lub jej nie ma – dobre są wyniki z próbek 4K. Słabiej wypada obsługa bardzo dużych plików, co jest pokłosiem niewielkiego rozmiaru cache'u SLC. Cienka blaszka pełniąca funkcję radiatora nie do końca spełnia swoje zadanie, bo dysk łatwo osiąga temperaturę ostrzegawczą (75°C).



7+

Kingston KC2500

Cena: 515 zł | Dostarczył: Kingston | www.kingston.com/pl/

PARAMETRY • Interfejs: M.2 2280 NVMe 1.3 PCIe 3.0 x4 • Typ pamięci: 3D TLC NAND 96 warstw • Transfery sekwencyjne i IOPS odczyt/zapis: 3500/2900 MB/s, 373 000/300 000 IOPS • TBW: 600 TB • Gwarancja: 60 miesięcy

MODEL Kingstona jest standardową konstrukcją, ale korzystającą z ośmiokanalowego kontrolera i wbudowanej pamięci DRAM. Dało to asumpt do zadeklarowania sporych wartości transferów ciągłych, ale w rzeczywistości nie udało się do tego pułapu doskoczyć. Słabo wypadł test kopiowania małych plików, natomiast pozostałe sprawdziany pozwalają



wystawić ocenę dobrą – i to bez względu na to, czy mamy do czynienia z dyskiem pustym, czy zapełnionym. Przy intensywnej pracy transfery spadają, ale po tym już trzymają się w ryzach, a temperatura nie wzrasta do niepokojących wartości.

7+

Kioxia Exceria Plus G2

Cena: 515 zł | Dostarczył: Kioxia | www.kioxia.com

PARAMETRY • Interfejs: M.2 2280 NVMe 1.3c PCIe 3.0 x4 • Typ pamięci: Kioxia BiCS4 3D TLC NAND • Transfery sekwencyjne i IOPS odczyt/zapis: 3400/3200 MB/s, 680 000/620 000 IOPS • TBW: 400 TB • Gwarancja: 60 miesięcy

KIOXIA modyfikuje swoje portfolio i serię Exceria Plus ma zastąpić Exceria Plus G2. Porównanie specyfikacji nie powie za wiele (są takie same), ale odpowiedź znajdziemy w testach. Wszystkie sprawdziany syntetyczne wypadły na plus, w praktycznych natomiast poprawiła się wydajność w operowaniu na dużych plikach, ale jest to okupione stratą w średnich i małych. W porównaniu z konkurencją wszystkie wyniki są wyraźnie powyżej średniej, a zapełnienie nie degraduje wydajności. Dodajmy do tego nagrzewanie się do maks. 66°C, żeby powiedzieć: model godny uwagi.



8+

	Adata XPG Gammix S50 Lite	Kingston KC2500	Kioxia Exceria Plus G2	Plextor M9P Plus	WD Blue SN570
CrystalDiskMark: odczyt/zapis ciągły	3896/2493 MB/s	2704/1962 MB/s	3459/3231 MB/s	2471/2104 MB/s	3602/3213 MB/s
CrystalDiskMark: odczyt/zapis 4K	75,03/219,81 MB/s	60,21/169,4 MB/s	57,36/245,65 MB/s	54,46/130,2 MB/s	50,76/216,1 MB/s
AS SSD: IOPS 4K odczyt/zapis	17 662/49 083 IOPS	14 704/39 476 IOPS	16 818/46 534 IOPS	13 929/35 804 IOPS	13 477/45 569 IOPS
AS SSD: czas dostępu odczyt/zapis	0,018/0,02 ms	0,021/0,021 ms	0,025/0,019 ms	0,023/0,029 ms	0,024/0,03 ms
Plik 37,5 GB(*)	41,1/144,8 s	brak danych	32,4/32,2 s	brak danych	58,7/59,2 s
Plik 11,5 GB(*)	12/16,7 s	12,3/12,6 s	9,5/9,5 s	11,9/12,8 s	8,8/8,8 s
Średnie pliki (3400), 11,6 GB(*)	16,4/21,1 s	17,3/18,0 s	21,5/21,3 s	17,5/18,5 s	15,4/15,6 s
Małe pliki (13004), 3,16 GB(*)	97,8/106,4 s	99,6/97,4 s	94,5/94,0 s	93,5/94,4 s	90,6/89,8 s

(*) Pierwsza wartość odnosi się do pomiaru na pustym dysku, druga do nośnika zapełnionego w 80%.

Patriot Viper VP4300

Cena: 1950 zł | Dostarczył: Patriot | www.patriotmemory.com

PARAMETRY • Interfejs: M.2 2280 NVMe 1.4 PCIe 4.0 x4 • Typ pamięci: Micron 3D TLC NAND 96 warstw • Transfery sekwencyjne i IOPS odczyt/zapis: 7400/6800 MB/s, 800 000/800 000 IOPS • TBW: 2000 TB • Gwarancja: 60 miesięcy

TO DYSK bez kompromisów – w takiej pozycji stawia go specyfikacja techniczna, w tym bardzo szybki ośmiokanałowy kontroler InnoGrit Rainier IG5236. Do czasu pojawienia się młodszej konkurencji w postaci Seagate'a FireCudy właściwie nie miał sobie równych. Praktycznie pod każdym względem zostawiał rywali w tyle i jedynie kopiowanie małych plików można w pewnym stopniu uznać za jego piętę achillesową. Zaskakuje to o tyle, że w testach syntetycznych wartości IOPS dla próbek 4K są bardzo dobre w odczycie i rewelacyjne w zapisie. Cache

ma rozmiar ponad 60 GB, więc do tej granicy transfery są utrzymywane na najwyższym poziomie. Z nieznanych powodów ograniczenia temperatury przypisane do dysku mają absurdalne wartości powyżej 100°C, więc potencjalnie łatwo tu o problemy. Na szczęście niewielki w sumie radiator radzi sobie tak dobrze, że temperatura nośnika rzadko przekracza 60°C.



9+

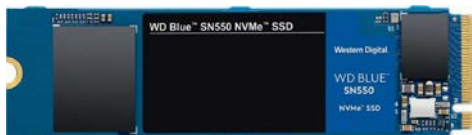
WD Blue SN550 SSD

Cena: 920 zł | Dostarczył: WD | www.westerndigital.com

PARAMETRY • Interfejs: M.2 2280 NVMe 1.3 PCIe 3.0 x4 • Typ pamięci: 3D TLC NAND 96 warstw • Transfery sekwencyjne i IOPS odczyt/zapis: 2600/1800 MB/s, 360 000/384 000 IOPS • TBW: 900 TB • Gwarancja: 60 miesięcy

WYRÓŻNIAMY ten dysk WD Blue przede wszystkim ze względu na to, że jest tani. Dwa terabajty za nieco ponad 900 złotych to bardzo dobry wynik – najszybsi konkurenci są dwukrotnie drożsi. Od strony technicznej ważna jest informacja, że ten model pozbawiony jest pamięci RAM i wykorzystuje mechanizm Host Memory Buffer. Oczywiście idą za tym odpowiednie słabsze osiągi – w tej małej stawce prawie we wszystkim jest najwolniejszy czy najmniej wydajny, jednak ogólnie na szerszym tle jego wyniki każą klasyfikować go jako solidnego średniaka, który nie schodzi

poniżej pewnego poziomu. Jak na tanie urządzenie przystało, nie ma też radiatora, więc w czasie pracy szybko nagrzewa się do temperatury powyżej 70°C. Z drugiej strony nie będąc obciążonym, pozostaje chłodny, więc sparowanie go z laptopem, który nie będzie angażowany do bardzo ciężkiej pracy, wydaje się dobrym pomysłem. Na minus: niższa niż średnia w klasie wartość TBW.



7

Goodram IRDM M.2

Cena: 1140 zł | Dostarczył: Goodram | www.goodram.com

PARAMETRY • Interfejs: M.2 2280 NVMe 1.3 PCIe 3.0 x4 • Typ pamięci: 3D TLC NAND 96 warstw • Transfery sekwencyjne i IOPS odczyt/zapis: 3200/3000 MB/s, 490 000/500 000 IOPS • TBW: 1200 TB • Gwarancja: 60 miesięcy

GOODRAM zapracował sobie na niezłą pozycję, będąc po prostu w miarę dobrym we wszystkim. Nie oferuje żadnych rekordowych osiągnięć, tylko robi swoje. Słabszy okazuje się w konfrontacji z dużą ilością danych, bufor ma nieimponującą wielkość ok. 20 GB, ale jak spojrzymy na jego cenę, to łatwo będzie usprawiedliwić miejsce pośród rywali. Nie nagrzewa się przesadnie, w czym pomaga cieniutka nakładka osłaniająca układy scalone, ale gdy złapie wyższą temperaturę, to stygnie powoli. Dużym plusem jest to, że po zapelnieniu nie zwalnia.



7+

PNY XLR8 CS3040

Cena: 1275 zł | Dostarczył: PNY | www.pny.eu

PARAMETRY • Interfejs: M.2 2280 NVMe 1.3 PCIe 4.0 x4 • Typ pamięci: Toshiba 3D TLC NAND 96 warstw • Transfery sekwencyjne i IOPS odczyt/zapis: 5600/4300 MB/s, brak danych IOPS • TBW: 3600 TB • Gwarancja: 60 miesięcy

SPRZĘT, który żadnej pracy się nie boi. Niezależnie od charakteru zadania prze do przodu i choć przegrywa z najszybszymi konkurentami, to jego wyniki są na bardzo wysokim poziomie. Jego przewagą oprócz wykorzystania magistrali PCI Express 4.0 jest masywny radiator – całość waży 45 gramów i powoduje, że temperatury trzymane są w ryzach niezależnie od tego, co aktualnie dzieje się z nośnikiem. Ogromny limit TBW – trzy razy większy niż średnia – wskazuje, że to dysk przeznaczony do naprawdę ciężkiej roboty, a przy tym nie kosztuje fortuny.



9

Seagate FireCuda 530

Cena: 1955 zł | Dostarczył: Seagate | www.seagate.com

PARAMETRY • Interfejs: M.2 Gen 4.0 x4 NVMe 1.4 • Typ pamięci: Micron 3D TLC NAND 176 warstw • Transfery sekwencyjne i IOPS odczyt/zapis: 7300/6900 MB/s, 1 000 000/1 000 000 IOPS • TBW: 2550 TB • Gwarancja: 60 miesięcy

SZYBKO, szybciej, Seagate. Ten model jest jednym z pierwszych, które używają 176-warstwowych pamięci. Ogólnie to najszybszy dostępny dysk, choć rekordowe wartości w testach syntetycznych należą częściowo do opisanego obok Patriota. Lideruje za to na polu sprawdzianów praktycznych; lubi się najbardziej z plikami o dużej objętości. Mimo że zwalnia po zapelnieniu, to i tak jego osiągi są lepsze niż wcześniejsze rekordy. Nie nagrzewa się nadmiernie, a jego wyróżnikiem na tle konkurencji jest trzyletnia usługa odzyskiwania danych zawarta w cenie produktu.



9+

	Goodram IRDM M.2	Patriot Viper VP4300	PNY XLR8 CS3040	Seagate FireCuda 530	WD Blue SN550 SSD
CrystalDiskMark: odczyt/zapis ciągły	3457/3067 MB/s	7475/6767 MB/s	5006/4390 MB/s	7389/6250 MB/s	2599/1874 MB/s
CrystalDiskMark: odczyt/zapis 4K	45,62/253 MB/s	75,73/271,27 MB/s	61,91/272,2 MB/s	86,27/293,62 MB/s	47,04/228,83 MB/s
AS SSD: IOPS 4K odczyt/zapis	14 513/51 680 IOPS	17 734/58 357 IOPS	19 025/55 428 IOPS	26 412/62 227 IOPS	15 443/41 976 IOPS
AS SSD: czas dostępu odczyt/zapis	0,025/0,018 ms	0,021/0,024 ms	0,02/0,017 ms	0,015/0,016 ms	0,021/0,024 ms
Plik 37,5 GB(*)	47,5/47,5 s	19,6/19,7 s	25,7/25,5 s	16,7/19,0 s	42,1/42,8 s
Plik 11,5 GB(*)	10,3/10,3 s	6/5,9 s	7,6/7,6 s	5,1/5,8 s	11,6/11,7 s
Średnie pliki (3400), 11,6 GB(*)	16,3/16,3 s	14,1/14,8 s	16,3/16,7 s	12,3/14,1 s	19/19,4 s
Małe pliki (13004), 3,16 GB(*)	81,9/82,3 s	88,9/93,3 s	94,2/93,2 s	83,6/84,9 s	95,1/94,8 s

(*) Pierwsza wartość odnosi się do pomiaru na pustym dysku, druga do nośnika zapelnionego w 80%.



Winamp powraca

NAJBARDZIEJ boomerski odtwarzacz audio powraca! Niewiele jednak jeszcze wiadomo. Na razie można zapisać się na nadchodzące beta-testy, a przede wszystkim – przeczytać komunikat informujący o wizji firmy Radionomy, właściciela praw do marki. Odswieżony Winamp powstawać ma „jako unowocześniona inkarnacja ma być „całkowicie zremasterowana, a nie jedynie uaktualniona”. W dosyć enigmatycznej zapowiedzi pojawiają się również zapewnienia o „domu dla Twoich ulubionych podcastów oraz stacji radiowych”, a aplikacja ma „łączyć Cię z muzyką, gdziekolwiek jesteś”. Bodaj najważniejszą cechą nadcho-

dzącego Winampa jest obiecywane skrócenie dystansu pomiędzy twórcą a odbiorcą. Artyści oraz kompozytorzy mają dysponować większą kontrolą nad dystrybucją swoich nagrań, co oznacza, że muzycy niezwiązani z wytwórniami otrzymają szansę na dotarcie do szerszej publiczności. W parze z niezależnością iść mają „uczciwsze” honoraria za odtworzenia utworów. Czy Winamp będzie w stanie uszczknąć cokolwiek z tortu, który od lat dzielą między siebie platformy streamingowe? Na odpowiedź przyjdzie nam poczekać: data premiery pozostaje nieznana. Na razie możecie pobrać ostatnią wersję odtwarzacza – 5.8 z 2018 roku.

www.winamp.com

iPhone 14 Pro z USB-C?

W SIECI pojawiły się plotki o planach Apple'a dotyczących rezygnacji ze złącza Lightning. iPhone'a 14 Pro naładujemy ponoć kablem znanym nam dobrze z urządzeń z Androidem. Ostatnim smartfonem zasilanym „Błyskawicą” zostać ma standardowy iPhone 14, a każda następna generacja sprzętu wykorzysta USB-C wraz z ładowaniem indukcyjnym. Jednym z najważniejszych powodów zmuszających Apple do odrzucenia autorskiej technologii jest wymóg, który

wprowadzić ma Komisja Europejska. Celem instytucji jest ustandaryzowanie ładowarek w drobnej elektronice (głównie smartfonach i tabletach) do jednego konkretnego rozwiązania, którym stać ma się USB-C. Nowelizacja prawna miałaby wejść w życie w 2024 r. Innym problemem jest niska prędkość przesyłania danych po kablu: Lightning korzysta ze standardu USB 2.0, a urządzenia z serii Pro mogą nagrywać w rozdzielczości 4K ProRes. Minuta materiału zarejestrowanego w tym formacie zajmuje ok. 6 GB pamięci. Zastosowanie USB-C odczuwalnie skróciłoby transfer, ponieważ iPhone 14 Pro wykorzystywałby już USB4. Analitycy rynkowi wskazują, że premiera czternastej generacji słynnego smartfona odbędzie się pod koniec trzeciego kwartału 2022 roku.

www.idropnews.com

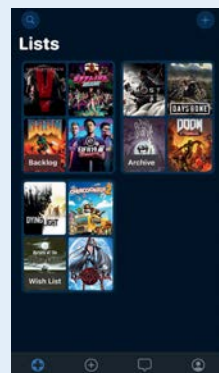


APLIKACJA MIESIĄCA

GameTrack

ZASKAKUJĄCO rozbudowana, a przy tym łatwa w nawigacji biblioteka gier. Opiera się głównie na trzech segmentach nazwanych Backlog, Archive oraz Wish List. Ten pierwszy służy do prowadzenia rejestru tytułów znajdujących się w naszej kolekcji. Sporym ułatwieniem w budowaniu tegoż jest **możliwość podpięcia do apki kont PSN, Xbox, a także Steam** (wraz z listą życzeń). W sekcji Archive dokonamy oceny danej produkcji, przeniesiemy się do miejsc w internecie dotyczących gry (np. na Wiki, subreddit czy Discord) i dowiemy się, ile godzin zajmie nam wybrany wątek fabularny. Archive zawiera również dostęp do dziesiątek recenzji – GameTrack wykorzystuje bazę OpenCritic. Ważny jest też moduł Discover, w którym natychmiast zapoznamy się z pozycjami zapowiadzanymi np. na State of Play bądź przy okazji E3 2021. Nie zabrakło również funkcji rodem z Instagrama – możemy obserwować innych użytkowników, a ich działania wyświetlać się nam w formie feedu.

Platformy: Android, iOS
Cena: za darmo, GameTrack+ 39,99 zł/miesiąc



Streaming gier w natarciu

KOŃCÓWKA roku 2021 wydaje się ważnym okresem dla grania w chmurze. Microsoft zaskoczył przyspieszoną premierą swojego Xbox Cloud Gaming. Usługa zapowiadana była przez korporację na grudzień 2021, jednakże korzystać z niej można już od drugiej połowy listopada. W chwili powstawania tego tekstu beta streamingu trafiła do użytkowników z Ameryki Północnej, Azji, Australii, Bliższego Wschodu oraz Europy (w tym Polski). Dostosowywanie Xbox Cloud Gaming do pozostałych rynków świata potrwać ma jeszcze kilka tygodni. Aplikacja dostępna jest dla posiadaczy urządzeń mobilnych (Android, iOS), graczy pecetowych, a także na konsolach Microsoftu. Niezależnie od posiadanej platformy uruchomić można jedną z 100 pozycji, których liczba będzie sukcesywnie rosnąć. Warto dodać, że strumieniowanie

możliwe jest zarówno na aktualnej, jak i poprzedniej generacji Xboxów (od high-endowego Series X po pierwszą wersję One'a). Warunkiem koniecznym do skorzystania z potęgi chmury jest subskrypcja Xbox Game Pass Ultimate. Na razie zagramy wyłącznie w SDR, 1080p i 60 klatkach. To jednak nie wszystko, co w kwestii grania w chmurze wydarzyło się na przestrzeni ostatnich miesięcy. Jeszcze w listopadzie **LG udostępniło betę aplikacji natywnej do obsługi GeForce NOW dla swoich smart TV z serii 4K OLED, QNED MiniLED i NanoCell 2021**. Wystarczy posiadać jakiegokolwiek zewnętrznego kontrolera, który połączy się z telewizorem, by zagrać w jedną z 35 darmowych gier (w tym m.in. nowość w postaci Marvel's Guardians of the Galaxy). Cóż, wreszcie można powiedzieć: „gram na telewizorze!” i nie być w błędzie.

www.xbox.com, www.lgnews.pl

Nowy technologiczny przygotował Huawei.

NOWE NA RYNKU

Genesis Neon 600 RGB

Niedrogie, zamknięte słuchawki dla graczy ceniących sobie wygodę oraz wielokolorowe podświetlenie RGB. Na wagę 365 g składają się przetworniki 50 mm, magnes neodymowy, umieszczony na wysięgniku mikrofon dookólny i spore muszle ze skóry ekologicznej. Słuchawki podepnijemy kablem 2,3 m w oplocie tekstylnym. Dostępne także w kolorach czerwonym i białym.

Cena: 179 zł

www.pl.genesis-zone.com



AOC AGON Q27G2S/UE

Gamingowy monitor z segmentu QHD 2K, wyposażony w matrycę IPS o przekątnej 27". Producent chwali się częstotliwością odświeżania na poziomie 165 Hz i czasem reakcji MPRT 1 ms. Możliwa jest regulacja wysokości oraz obrót do pionu, dostajemy też aż sześć trybów gier, a także profile do ustawień własnych. Obraz dostosujemy z poziomu komputera z sofitem AOC.

Cena: 1569 zł

www.eu.aoc.com



MSI Spatium M480 HS

Nowy dysk SSD rodem z MSI. Korzysta z interfejsu PCIe Gen4 i NVMe 1.4, osiągając prędkości odczytu do 7000 MB/s i zapisu do 6800 MB/s. Nośnik wyposażony w aluminiowy radiator – jego ożebrowanie pozwoli obniżyć temperaturę urządzenia o 20°C. Co ciekawe, chłodzenie zostało zaprojektowane tak, że dysk bez problemu zainstalujemy w konsoli PlayStation 5. Do sprzedaży trafiły warianty 1 TB i 2 TB.

Cena: od 860 zł

www.msi.com



Sapphire AMD Radeon 6600 Pulse

Cena: 2990 zł | Dostarczył: Sapphire | www.sapphiretech.com

PARAMETRY • **Taktowanie GPU:** 1750 MHz, boost 2491 MHz • **Pamięć:** 8 GB GDDR6 128-bit • **Przepustowość pamięci:** 224 GB/s • **Pobór mocy (maks.):** 140 W • **Dodatkowe zasilanie:** 1 x 8 pin • **Gniazda:** 1 x HDMI, 3 x DisplayPort 1.4 • **Chłodzenie:** dwa wentylatory • **Wymiary:** 193 x 120 x 40 mm

Poprzednio Krigor zrecenzował kartę AMD Radeon 6600XT i nazwał ją najsłabszym modelem obecnej generacji. Przebijam to

stwierdzenie, gdyż na rynku pojawił się Radeon 6600. Testowana karta ma niewielkie wymiary, zajmuje dwa sloty na wysokość, ale nie należy jeszcze

do tak małych, żeby dało się ją włożyć do obudowy mini-ITX. Konstrukcyjnie sprzęt przedstawia się bez zarzutu i jest niebagatelnie wykonany. Sztuczność całości zapewnia metalowy backplate. Wyniki w trzech rozdzielczościach zebrane są w tabeli i łatwo można się przekonać, że z podstawowego zadania karta wy-

wiązuje się przyzwicie: **zapewnia w Full HD płynność 60 kl./s (pomijając Cyberpunka 2077 i Metro: Exodus) przy maksymalnych detalach grafiki.** Granie w QHD też jest możliwe, ale tu płynność będzie znacznie gorsza, a wsparcia ze strony technologii DLSS nie uświadczymy. AMD w generacji RDNA 2 dołożyło wprawdzie obsługę technologii Infinity Cache, Smart Access Memory i sprzętowe wsparcie dla raytracingu, ale **śledzenie promieni wypada kiepsko**, co nie może dziwić w najsłabszej karcie na rynku. Z wartością poniżej 10 kl./s w specjalnym teście w 3DMarku nie spotkałem się jednak nigdy wcześniej.

Na plus testowanego sprzętu trzeba zapisać bardzo dobrą kulturę pracy, bo dwóch wentylatorów praktycznie nie słychać, jest też tryb pasywny.



Ta cisza pewnie tłumaczy fakt, że GPU rozgrzewa się maksymalnie aż do 76°C. Oczywiście wyniki wydajnościowe plasują ten model poniżej 6600XT, ale są także słabsze niż konkurencyjnego GeForce'a RTX 3060. Właściwie decyzję o zakupie należy podejmować, kierując się aktualną ceną sprzętu – a za omówioną tu kartę trzeba teraz zapłacić prawie 3000 złotych...

■ Tokamak

ROZDZIELCZOŚĆ I ŚREDNIA WYDAJNOŚĆ W KL./S

	4K, maks. detale grafiki	Full HD, maks. detale grafiki
AC: ODYSSEY	30	77
CS:GO	202	415
CYBERPUNK 2077	13	55
FAR CRY 5	42	127
METRO: EXODUS	14	34
RED DEAD REDEMPTION 2	28	60
WATCH DOGS: LEGION	24	61
WIEDZMIN 3: DZIKI GON	41	106
WORLD OF TANKS ENCORE	47	158

Maksymalne predefiniowane detale grafiki: DLSS, ray tracing, Hairworks wyłączane; dla CS:GO wyglądanie i filtrowanie na poziomie x4.

PODSUMOWANIE

➤ **radzi sobie w Full HD, jedynie najbardziej wymagające gry mają poniżej 60 kl./s** • świetna kultura pracy • jedna wtyczka zasilająca • metalowy backplate • wysoka jakość wykonania • niewielkie rozmiary

➤ **cena • słaba wydajność w ray tracingu • jak na jej potencjał, to mogłaby się mniej nagrzewać**



Asus ROG Maximus Z690 Formula

Cena: 3620 zł | Dostarczył: Asus | www.asus.com/pl

PARAMETRY • **Format:** ATX • **Gniazdo:** LGA 1700 (procesory 12. generacji Core) • **Chipset:** Z690 • **Obsługiwana pamięć:** 4 x DDR5-4800 + OC • **Gniazda PCI Express:** 2 x PCIe 5.0 x16 (tryby x16 lub x8/x8), PCIe 4.0 x16 (tryb x4 lub x4/x4) • **Porty SATA:** 6 x 6 Gbit/s, SATA RAID • **Złącza M.2:** 1 x PCIe 5.0 (do 110 mm), 2 x PCIe 4.0 (do 110 mm), 1 x PCIe 4.0 (do 80 mm), 1 x PCIe 3.0 (do 80 mm), NVMe RAID • **Układ dźwiękowy:** Realtek ALC 4082, dźwięk 7.1 • **Porty wideo:** HDMI 2.1, 2 x DisplayPort 1.4 (poprzez Thunderbolt 4) • **Komunikacja:** Ethernet 10 Gbit, Wi-Fi 6E, Bluetooth 5.2, 2 x Thunderbolt 4 typu C, 7 x USB 3.2 Gen2 (6 x typ C), 3 x USB 2.0 • **Panel przedni:** 5 x USB 3.2 Gen2 (1 x typ C, 4 x USB 2.0) • **Złącza wentylatorów:** 7 + 4 do chłodzenia wodnego • **Inne:** wyświetlacz OLED i LED, diody diagnostyczne, rozbudowany układ radiatorów z możliwością dodania chłodzenia cieczą, metalowy backplate na całej powierzchni, rozbudowane podświetlenie RGB, karta PCI Express z dwoma złączami M.2, przyciski do włączania i testowania

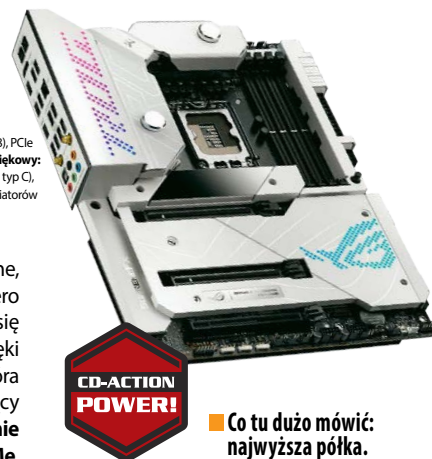
Nowy procesor, nowa platforma – znów można użyć zaklęcia związanego z pojawieniem się kolejnej rodziny procesorów Intel Core. Tradycyjnie też producenci przygotowali cały wachlarz nowych płyt głównych z różnym osprzętem – do testu trafił jeden z wyższych modeli Asusa, któremu z wyposażenia brakuje chyba tylko chłodzenia cieczą całego urządzenia (można to zrobić z sekcją zasilania, notabene rozbudowaną i mocną, bo regulatory napięcia są w stanie oddać prąd o natężeniu 105 A). Baza do budowy całości był chipset Z690 (innego zresztą do LGA 1700 obecnie nie ma), który jest nieco tylko zmodyfikowanym Z590. Do tego doszły **cztery gniazda pamięci RAM DDR5 oraz magistrala PCI Express 5.0** – procesor ma 16 tak szybkich linii.

ROG Maximus Z690 Formula jest świetnie wykonaną i chciałbym na-

piisać, że prawidłowo zaprojektowaną konstrukcją, ale na przeszkodzie stoi jedna rzecz. W tym modelu nie da się zainstalować żadnego większego chłodzenia powietrznego. Otóż część z tych estetycznych białych blaszek jest tylko zdobieniem, które na nieznacznie jest tak duże, że zawęży przestrzeń przy gnieździe procesora. **Klient jest więc w zasadzie skazany na montaż chłodzenia cieczą.** Da się to wytłumaczyć tym, że taką płytę kupuje się do wydajniejszych procesorów, więc z góry można założyć, iż nie będą one chłodzone w tradycyjny sposób – niemniej jest to błąd projektowy. Wiadomo też, że dotyczy również części pozostałych modeli Asusa.

Nie równoważy tego element służący wyłącznie wygodzie: w okolicy gniazd pamięci umiejscowiono przycisk zwalniający blokadę podstawo-

wego złącza PCI Express – dziwne, że ktoś na ten pomysł wpadł dopiero teraz. Błogo też przedstawiają się możliwości instalacji dysków. Dzięki obecności karty rozszerzenia PCIe, która ma ogromny radiator przykrywający dwa złącza M.2, **możemy w sumie zainstalować aż pięć dysków NVMe**, a do tego uzupełnić magazyn sześcioramieniami ze złączami SATA. Tylny panel to orgia gniazd USB, przy czym dwa typu C są tak naprawdę portami Thunderbolt 4. Rozkosz bogatego wyposażenia dopełniają przewodowa karta sieciowa 10 Gbit/s, Wi-Fi 6E z Bluetoothem 5.2, wyświetlacz diagnostyczny OLED i cała masa dodatków służących tym, którzy ze sprzętu chcą wycisnąć maksa. Niestety rozbudowane wyposażenie kładzie się cieniem na czasie startu urządzenia, bo **potrzeba aż 24 sekund na uruchomienie**. I jeśli nawet nie spojrzeliście na cenę, to wiadomo: tanio nie było, a teraz jest



■ **Co tu dużo mówić: najwyższa półka.**

jeszcze drożej – tego Asusa można bez problemu przehandlować za kartę GeForce 3060. ■ Tokamak

PODSUMOWANIE

➤ **właściwie ma wszystko, w tym chyba rekordowo dużą liczbę gniazd M.2 – aż pięć** • bardzo dobra sekcja zasilająca • można ją częściowo chłodzić cieczą • dobrze wygląda, choć nie każdemu biały styl przypadnie do gustu

➤ **cena • nie da się zainstalować większego chłodzenia powietrznego, a małe nie ma żadnego sensu** • bardzo dużo waży • bardzo długi czas startu



Razer Kiyo X

Cena: 290 zł | Dostarczył: Razer | www.razer.com

PARAMETRY • Sensor: 2,1 Mpix • Maksymalna rozdzielczość filmów: 1080p 30 fps • Maksymalna rozdzielczość zdjęć: 1920 x 1080 • Długość kabla: 150 cm • Inne: wbudowany mikrofon, nóżka z możliwością zawieszenia na monitorze, oprogramowanie Razer Synapse 3, autofocus • Wymiary: 81 x 85 x 64,5 mm • Waga: 172 g

Ostatnimi czasy Razer łąskawszym okiem spojrzął na początkujących streamerów. Stąd dwa nowe sprzęty: omawiana tu kamera internetowa i karta przechwytyjąca, o której piszemy obok.

W porównaniu do poprzedników, czyli Kiyo i Kiyo Pro, wersja X jest prostsza w budowie, co znalazło zresztą odzwierciedlenie w kwocie zakupu – ale do tej kwestii jeszcze wrócimy. Kamerkę wyposażono w sensor 2,1 Mpix i w praktyce przekłada się to na **rejestrację obrazu w 1080p przy 30 klatkach na sekundę** – a więc standard. Tym, co cieszy, jest obecność niezłego działającego autofocusu. Ręcznego ustawiania on nie pobije („z palca” możemy wyostrzyć obiekty oddalone nawet o kilkanaście centymetrów od obiektywu, z czym automat ma już kłopot), jednakże w typowych odległościach działa szybko i sprawnie. Sensor, jak na sprzęt ze średniej półki, dobrze radzi sobie z niedoświetlonymi scenami. Pojawia się co prawda ziarno, jednak nie występują doskwierające w tańszych modelach problemy z ostrością – wspomniany autofocus działa tak czy inaczej. **Ponownie słowa uznania należą się za stopkę:** zgina się w dwóch punktach, dzięki czemu możemy urządzenie podnieść nad poziom biurki o ok. 10 cm, a także bez problemu zawiesić na górnej krawędzi monitora. Oprogramowanie z kolei pozwala dostosować podstawowe parametry obrazu, również z użyciem kilku schematów – niby niewiele, ale wystarczy.

Niefajne są dwie rzeczy: w moim przypadku zabrakło trochę kabla. Ten ma 150 cm długości i, jak się okazuje, to nieco za mało przy dużym biurku, monitorze ultrapa-



■ **Prostszy model – dobry, ale za drogi.**

noramicznym i znacznie oddalonych skrzyni – nie mogłem umieścić kamery na środku ekranu. Przydałoby się te 30 cm więcej. Druga sprawa to koszt zakupu. Poprzednik, czyli Kiyo, jest na rynku już od jakiegoś czasu, a premierowa cena omawianego tu modelu X jest na tyle wysoka, że jak poszukacie, to znajdziecie oboje urządzenia z taką samą metką. A starszy model jest lepszy, choćby ze względu na obecność dobrze działającego pierścienia doświetlającego. ■ **Krigror**

PODSUMOWANIE

■ **przystoita jakość obrazu • dobrze radzi sobie z niewielką ilością światła • sprawny autofocus • wszechstronna stopka**

■ **w obecnych warunkach: za droga • przydałby się kabel dłuższy o 30 cm**

8+

Razer Ripsaw X

Cena: 590 zł | Dostarczył: Razer | www.razer.com

PARAMETRY • Rozdzielczość obrazu: 4K 60 fps, Full HD 120 fps • Wejście: HDMI 2.0 • Podłączenie do PC: USB 3.0 • Inne: kompatybilny z OBS, Streamlabs, obsługa kamer wyposażonych w wyjście HDMI • Długość kabla: 80 mm • Wymiary: 88 x 35 x 15 mm • Waga: 53 g

Bardzo proste i skuteczne urządzenie, które **pozwoli zamienić niemal dowolny sprzęt nagrywający w kamerkę internetową**. Ripsaw X działa tak, że za pośrednictwem HDMI podpinamy do niego np. aparat z funkcją video, kamerę lub kamerkę sportową, potem podłączamy całość do komputera i... widzimy obraz z urządzenia na peciecie. Zupełnie tak, jakbyśmy mieli podłączoną tradycyjną kamerkę internetową. Zresztą system Windows dokładnie w ten sposób rozpoznaje nową zabawkę Razera. **Nie trzeba tu żadnego oprogramowania, sterowników** – nic z tych rzeczy, Ripsaw X działa w standardzie plug and play. Jeśli chodzi o wymagania sprzętowe, to trzeba mieć nie tylko USB 3.0, ale i odpowiednio mocny komputer. W przypadku peceta minimum to Core i5-6100 lub Ryzen 5 1400, GeForce GTX 660 i 8 GB pamięci RAM. Co do ceny – 140 dolarów powinno



■ **Działa bardzo dobrze i nie wymaga żadnej dodatkowej obsługi.**

położyć się u nas na kwotę poniżej 600 zł, a więc wyższą niż w przypadku np. Elgato Cam Link 4K. Warto jednak zauważyć, że Ripsaw X umie więcej – choć już w porównaniu do Ripsaw HD (pomijając oczywiście możliwości wideo) brakuje tu niezależnego wejścia audio. ■ **Krigror**

PODSUMOWANIE

■ **bezproblemowe działanie • nie wymaga instalacji softu • kompaktowa forma • cena • brak niezależnego wejścia audio**

8+

SPC Gear GK650K Onyx White

Cena: 380 zł | Dostarczył: SPC Gear | www.spcgear.com

PARAMETRY • Dodatkowe klawisze: brak • Programowalne klawisze: wszystkie • Długość kabla: 180 cm • Sposób podłączenia: USB • Podstawa pod nadgarstki: plastikowa, przypinana magnetycznie • NKRO: pełne • Inne: przełączniki Kaih Red 2/4 mm, 50 g; indywidualne podświetlenie RGB klawiszy, podświetlane boki, rolka głośności, oprogramowanie, dwustopniowe nóżki, odłączany kabel USB-C, trzy punkty wyprowadzenia kabla • Wymiary: 453 x 210 x 45 mm • Waga: 1,15 kg

Kolejna ciekawa klawiatura SPC Gear. To wariacja na temat znanego już modelu GK650K, przeznaczona dla oryginałów i estetów – **utrzymana jest bowiem w białej kolorystyce, a aluminiowa płyta pod klawiszami przyjemnie się srebrzy**. Uwagę przyciągają nakładki na klawisze: również białe, ale w wersji pudding, czyli z półprzezroczystą dolną częścią. Ich zastosowanie sprawia, że świeci się tu więcej niż zazwyczaj: nie tylko górne części klawiszy i przestrzeń pomiędzy nimi, ale i one same – ta klawiatura jest jaśniejsza niż standardowa wersja. Tyle że to nie przeszkadza – ot, sprzęt wygląda oryginalnie. Tym bardziej że iluminacja objęto również boki, a przypinana magnetycznie podstawa pod nadgarstki również nie odbiega kolorystyką od reszty. Do



■ **Oryginalnie wyglądająca, dobra jakościowo klawiatura.**

zalet należałoby doliczyć również dwustopniowe nóżki oraz odpinany kabel USB z trzema miejscami jego wyprowadzenia. Ogółem: bardzo udany model – tyle że cena jest zauważalnie wyższa niż zwykłego GK650K. ■ **Krigror**

PODSUMOWANIE

■ **oryginalny wygląd • wygodna • atrakcyjne podświetlenie • magnetyczna podstawa pod nadgarstki • odpinany i wyprowadzany w trzech miejscach kabel USB-C • dwustopniowe nóżki • biały kolor szybciej się brudzi • prawie 400 zł to już całkiem sporo**

8+

ACTION REDACTION

PISZCIE DO NAS: CDACTION@CDACTION.PL LUB PRYWATNA WIADOMOŚĆ PRZEZ FANPAGE CD-ACTION ALBO SMUGGLERA NA FACEBOOKU

No dobra, gdy będziecie to czytać, będzie już niedaleko świąt, więc korzystając z okazji, składam wam wszystkim serdeczne życzenia Wesołych Świąt, Szczęśliwego Nowego Roku i żebyśmy w 2022 uporali się z covidem, a do AR trafiało duuużo waszych listów. Tak, wiem, w tym ostatnim punkcie to już przesadziłem z optymizmem, ale – kto wie? Miłej lektury i nie przesadzajcie z makowcem!

PARADOKS GRACZA

✉ Szanowna redakcjo, można by powiedzieć, że w końcu, bo po ponad 12 latach czytania Waszego magazynu, piszę do Was list (że w formie e-maila to nieistotne ;p).

Ooo, panie, ja już nawet nie pamiętam, kiedy ostatni raz widziałem papierowy list do AR. Nawet z więzien nie przychodzi. Amnestic ogłosili, czy co?

Mr Jedi: A po co drukować maile? Nie rozumiem.

Mnóstwo osób już poruszało temat tego, jak czytanie CDA naprowadziło ich na ścieżkę zawodową związaną z grami. Taka sytuacja ma miejsce również z moim udziałem, choć w sposób inny niż praca w gamedevie. Otóż pracuję – w sklepie z grami.

Not bad, not bad! Jak by nie patrzeć – pracujesz w branży gier video.



Czytam was, jak już wspominałem ponad 10 lat, gam w gry odkąd tylko pamiętam. Można by powiedzieć, że do bardzo duża część mojego życia. Kiedyś grałem we wszystko co wpadło mi

w ręce. Od gier AAA po gry indie dodawane do Waszego magazynu. Ale odkąd podjąłem pracę, która jak mi się wydawała, byłaby dla mnie jak marzenie, możliwość obcowania z moim ulubionym hobby praktycznie cały dzień, straciłem paradoksalnie chęć do grania.

A znasz jakiegoś drwala, który po pracy dla relaksu rąbie drzewo?

Mr Jedi: Heh, to jeden z potencjalnie negatywnych elementów sytuacji, gdy twoja pasja staje się zawodem. Wszystko może się przejeść. Ale spokojnie, można to z czasem odkręcić.

9kier: Dlatego robię sobie chwilowo przerwę od pisania dużych tekstów – potrzebuję naładować baterie. I dlatego, myślę, po zejściu z Twitcha ok. 18.00 bardzo, bardzo rzadko siadam do komputera. Ale za to ile czytam!



Przed pracą nie gram, w pracy bym mógł, ale obecność klientów nie sprzyja graniu, po pracy wolę iść na dwór pojeździć na desce albo pójść na siłownię. Gdy wpadną kumple, czasem odpalimy FIFA albo Tekkena i na tym moje granie się kończy.

No ale w czym problem? Czy graniu jest obowiązkiem albo przymusem? Jeśli uważasz, że w inny sposób ciekawiej spędzisz czas, to dlaczego nie?

Nie tylko grami człowiek żyje, a już dawno odkryto, że płodozmian zwiększa wydajność pól.

Tutaj dochodzimy do momentu, w którym czytanie CDA jest dla mnie ratunkiem, żeby pozostać na bieżąco z grami i trendami w nich panującymi. Czytanie nie jest tak absorbujące jak granie, na dodatek zebrane wszystkie informacje w jednym miejscu są szalenie pomocne, by pozostać w temacie. Mimo tego, że czytam was teraz już bardziej zawodowo niż dla przyjemności, to nigdy nie żałuję poświęconego wam czasu. Czytam was odkąd babcia kupiła mi mój pierwszy numer w kiosku dla odmiany od czytanego przeze mnie wtedy namiętnie PLAYA; i czytał Was będę jeszcze długo, nawet jeśli moja droga zawodowa pójdzie w inną stronę, mając nadzieję, że moja pasja do gania jeszcze powróci ze zdwojoną siłą. Przy okazji pozdrawiam Eugeniusza Siekierę, którego teksty od zawsze są moimi ulubionymi, oraz całą redakcję i dziękuję Wam, że mimo tego, że pewnie też macie czasem dość gier, to dostarczacie cały czas moje ulubione pismo.

Patryk

Tak, jest to swego rodzaju paradoks, który też znam – bo nie mam czasu ograć wielu gier, które chciałbym sprawdzić. W pracy gra się w to, co się dostaje do recenzji (ma to tę zaletę, że często trafia się na godne uwagi tytuły, które w innym przypadku gdzieś by umknęły – mówię raczej o indyckach niż hitach AAA; z drugiej strony czasem trzeba też grać w coś, czego by człowiek kijem nie dotknął, gdyby nie musiał). Po pracy zaś... Pograłbym, ale wolę w ramach odtrutki i resetu coś poczytać, obejrzeć jakiś film czy posłuchać dobrej muzyki. A jak już siądę i chcę grać, to patrzę smętnie na kupkę wstydu... i włączam sobie Mass Effecta. :P Nie zawsze, bo coś tam się ogrywa, no ale... Dlaczego? Bo wiem, że ME mnie nie zawiedzie i nie zmarnuję tego czasu, grając w coś, co miało być wspaniałe, a jakoś nie jest. Ale... ale jak się trafi coś naprawdę fajnego, nagle

znów staję się tym nastolatkiem, co zarywał noce przy kompie. Ot, ostatnio Guardians of the Galaxy. Kurde, nie mogłem się oderwać przez trzy dni, w tym praktycznie cały weekend przesiedziałem przy tej grze – w sumie 26 godzin, wychodzi średnio po osiem godzin dziennie, z czego na pewno w piątek było ze 12... Aż się żona wkurzyła. Tak jakby nie miała ponad ćwierci wieku, by do tego przywyknąć.

9kier: Jeśli kiedyś Smuggler nie wspomni w CDA – niech stracę, w samym AR! – Mass Effecta, będę do niego dzwonił i pytał, czy się czasem nie rozchorował.

Tak, właśnie się rozchorowałem (banalne przeziębienie, ale zawsze), a poza tym Amazon ma robić serial na motywach ME.

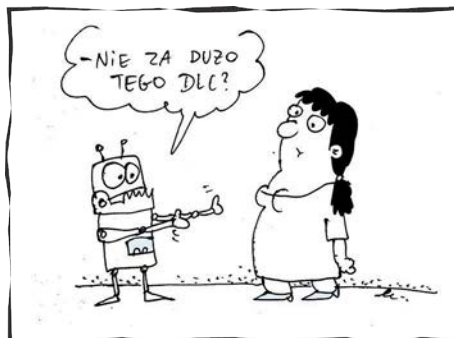
KIEDY GRY DOROSNĄ?

 **Jakis czas temu miała miejsce burza wokół nowego wyglądu Aloy z Horizon: Forbidden West. Fakt, że główna uwaga naszej branży skupia się na twarzy głównej bohaterki nie wygląda najlepiej. Zmusza to do refleksji na jakże często poruszany temat: kiedy wreszcie gry jako medium dorosną?**

A co tu akurat winne gry? Może raczej – kiedy dorosnie część ich odbiorców? I odpowiem – nigdy. Bo zawsze pojawiają się nowi, młodszy, a (co wiem z własnego doświadczenia) kolejne latka niekoniecznie są automatycznie związane z przyrostem dojrzałości.

9kier: Nie zgodzę się. Jeśli gry jako medium dojrzeją – czy raczej jeśli zmieniają podejście osoby odpowiedzialne za ich tworzenie i wydawanie – narybek przyjdzie już do branży odmienionej i uzna wyższe standardy za normę.

Gdy zobaczyłem, że w Internecie rozpętała się burzliwa dyskusja na temat tego czy bohaterce się trochę nie przytyło od ostatniej przygody i czy czasem nie powinna nosić make-upu, żeby wyglądać bardziej kobieco uważam za szokujące.



Problemy pierwszego, nastoletniego, świata, jak mniemam. Zresztą otyły Thor też wzbudził sporo emocji w sumie. Ale jak się nie ma większych problemów, to się robi dramy w związku z takimi Poważnymi Sprawami. W sumie to zazdroszczę tym ludziom.

Myślałem, że za nami czasy, gdy Delfi z Giants: Citizen Kabuto biegła roznegliżowana zupełnie bez powodu, a pani archeolog zachęcała do przygody czymś więcej niż wdziękami są za nami.

Z perspektywy lat te jej przerośnięte i kanciaste wdzięki wyglądają w sumie dość groteskowo...

Przecież nawet Assassin's Creed Odyssey pokazało, że da się zrobić główną bohaterkę, która nie pretenduje do miana Miss Universe, a nawet napakowani testosteronem, przyszczeni „gamerzy” mogą się nią zachwycić i uznawać za kanoniczną (że wspomnę tylko scenę zapasów - ach, ta figura, ta muskulatura!). Ale! Niestety, mimo 21 wieku kobiety wciąż muszą walczyć o swoje prawa (chore, nie?), a pani Shepard z ME to po angielsku wciąż „Femshep” (dlaczego, pytam, dlaczego nie w drugą stronę? Shepard i ManShep też brzmi idiotycznie głupio, przynajmniej?)

Bo, zdaje się, domyślną postacią był facet. Z drugiej strony – dlaczego w sumie akurat facet? Osobiście jestem wielkim fanem żeńskiej wersji Shepard. Z wielu powodów, z których wygląd wcale nie jest najważniejszy.

9kier: Zgadzam się z autorem listu, jest to chore i smutne – czasem ręce mi opadają w zderzeniu z rzeczywistością.

Aloy jest silną, inteligentną i uroczą dziewczyną, która jest na swój sposób piękna, inie, nie potrzebuje makijażu i operacji plastycznych, żeby przypodobać się ślinińcy do ekranu nastolatkom. Takie postacie jak Aloy sprawią na dłuższą metę, że gracze oswoją się ze świadomością, że kobiety nie wyglądają jak

efekt dziesiątek zabiegów plastycznych (chyba, że chcą, ale to inna kwestia).

Kończąc moje narzekania, powiem krótko: od...pitolił mi się od piegów i puciatego lica Aloy! Piękno jest pięknem, schematy do kosza, a mizoginistyczny patriachal może się schować w piwnicy! O!

Pete

9kier: Piona!

Mr Jedi: Nienawiść to choroba, nie należy jej chować, a leczyć.

WSPOMNIENIA I PRENUMERATA

 **Jako niemłody już (jeszcze nie mam 40 jak tak staro wyglądam po prostu) entuzjasta komputerowej rozgrywki chciałem dorzucić swoje kilka groszy.**

Kiedyś byłem wielkim fanem Secret Service (piękne czasy) was kupowałem od przypadku do przypadku jednak śledząc co tam na talerzu dajecie. Niestety jako że byliście (wtedy) na moje gusta za drodzy (i nie stać mnie było na napęd CD), wołałem tańsze odpowiedniki bez CD. Po śmierci SS poczułem się trochę osierocony i zły.

9kier: enki, nie pisz listów do AR, od razu wiadomo, że to Twój!

CDA dalej było od przypadku do przypadku (po co mi CD/DVD skoro z nich nie korzystam!). Czas mijął ja zaczynałem zarabiać więcej a wy, co ciekawe, tanieć. I tak już od dłuższego czasu praktycznie kupuje was co miesiąc.

A powinieneś co cztery tygodnie...

Mr Jedi: A pozwolenie na piśmie od rodziców jest?

Nie boli mnie wcale utrata krążka a terazniejsza cena jest dla mnie bezbolesna. Nie czytam was jak maniak od deski do deski bo teraz pieniążki może i są ale czasu dużo mniej (paradoks żywoty dorosłości). Ale bardzo mi się podoba publicystyka coraz lepsze i ciekawe artykuły sprawiają że coraz częściej ten dział pochłania najwięcej czasu w czytaniu waszego pisma.

»



Chciałem zamówić sobie prenumeratę żeby was wspomóc bezpośrednio i nie zapominać że mam Was kupić. Jednak odbiłem się od kosztów dostawy. Wiem to nie wasza wina że kurier też człowiek/firma zarobić musi i wiem mogę zamówić prenumeratę cyfrową (papier RULEZ). Tu niestety włączyła się wewnętrzna cebula i po przeliczeniu okazało się że mimo fajnej zniżki na prenumeratę i tak zapłacę za nią dużo więcej niż jakbym kupował co miesiąc w sklepie. Więc zostaje przy sklepowych wycieczkach. Jednak mam pytanie z czystej ciekawości ile zostaje dla Was z każdego sklepowego wydania i czy nie można by tych kosztów skalkulować lepiej (ceny prenumeraty, może cen dostawy).

Gdyby było można, to tak by się zrobiło. W szczególności nie wchodzi, bo są tajne. Z prenumeratą sprawa wygląda tak, że kosztów dostawy nie przeskoczmy.

Tak aby chociaż wychodziło niewiele drożej niż kupowanie w sklepie. Podejrzewam że macie spokojnie 100 a i więcej wysyłek a z InPostem naprawdę da się wynegocjować dobre warunki.

Zawsze powtarzam, że jeśli ktoś mówi, że coś da się zrobić łatwo, to albo nie ma pojęcia, o czym mówi, albo zakłada, że ktoś inny ma to zrealizować. Jakbyśmy wysyłali np. 100 000 egz. CDA miesięcznie, to może dałoby się z InPostem ponegocjować, ale też nie byłoby tak, że nagle obniżyliby ceny o połowę, bo zwyczajnie nie wyszliby na swoje. A co do prenumeraty – płacisz za to, że masz pismo w skrzynce, że nie interesują cię ewentualne wzrosty cen, no i w ten sposób nas wspierasz, co tu kryć.

Dzięki że jesteście!

Victorius

Jesteśmy dzięki wam.

Mr Jedi: Nie jesteśmy pewni, czy jesteśmy. A co, jeśli wszyscy jesteśmy tylko głowami w słoikach?



CDA, ZMIENIAJ SIĘ!

List troszkę zdezaktualizowany (wyłącznie z mej winy, zapodział się w katalogu, sorry!), ale że porusza tematy dość uniwersalne i ważne, które nigdy się nie dezaktualizują, to...

✉ Kurczę, pisałem do Was ostatnio... Dawno temu! Na moje szczęście - wydrukowaliście mój list (ależ byłam z tego dumny!). Smuggler ciągle prosi, żeby pisać, pisać... No, to nareszcie, napisałem ponownie! A co mnie do tego „zmusiło”? List „Uwagi od czytelnika” z numeru urodzinowego. Jak go czytam w dobie powszechnego internetu, różnych wykopów itp. to mam wrażenie, że to bait. Po zmianach w zasadzie nic się Jackowi Krewniakowi nie podoba (AR, recenzje indyków, wszelkie teksty autorstwa Cerebrum i 9kier), no i oczywiście publicystyka. I w momencie czytania jego uwag co do publicystyki stwierdziłem, że muszę to napisać (że to bait stwierdziłem dopiero po słowach odnośnie 9kier) - publicystyka jest obecnie na poziomie TOP OF THE TOP. Czytam w tym dziale WSZYSTKO, co kiedyś mi się nie zdarzało (natomiast duży część recenzji pomijam - no cóż, brak czasu, praca itp.).

Zaczęłam się zastanawiać - a może autor ma 15 lat i nie widział jeszcze świata, nie poznał ludzi innych niż tacy, którymi zawsze się otaczał i ma po prostu wąskie horyzonty? Gościu (Jacku - tak jak i Ty, ja też jestem gościem na tych łamach) - polecam czytać nie tylko to, co Ci się podoba. W obecnych czasach żyjemy w bańkach informacyjnych, które ograniczają nasze zdolności poznawcze - przez co często nie dowiadujemy się ważnych/ciekawych rzeczy, tylko dlatego, że sami mamy inne poglądy/nie chcemy się czymś zajmować/przejmować. Ja sam zmieniłem poglądy na różne sprawy w ostatnich kilku latach dość znacznie, a to między innymi zasługa przeprowadzki do Wrocławia, który wymarzyłem sobie za dzieciaka - „bo tam jest redakcja CD-Action, może zacząć tam pracować!” i poznania wielkiej ilości ludzi - wywodzących się z różnych krajów, różnych kultur - czy to na studiach, czy w pracy. Przeprowadziłem się tu, skończyłem Politechnikę, pracuję w IT, pisać tekstów, które da się czytać, za cholerę nie potrafię (wiem o tym, a ten, bardzo chaotyczny list, jest tego najlepszym przykładem), ale CD-Action dalej kocham mimo wszelkich zmian - a może właśnie dzięki tym zmianom?

Wydaje mi się, drogi Jacku, że masz bardzo dużo czasu na wszelkiego rodzaju „trolling”. „Szanujmy swój czas, nie grajmy w byle co” - byle co może dla każdego oznaczać co innego, dla Ciebie coś innego, niż dla mnie. Ja sam przechodzę może z 3-4 gry rocznie, większość kupując na wyprzedzających (ale taki Cyberpunk 2077 (na PC) z pre-orderem - nie żałuję) i są to w większości tytuły AAA (wspomniany CP, Doom Eternal, Death Stranding), ale nie powiedziałbym nigdy, że recenzja jakiejś małej gry jest niepotrzebna. Zresztą - czytam Wasze recenzje często po prostu dla czystego funu, bo znam i lubię autora (oczywiście tylko przez jego teksty :)). Nie zamykajmy się w „strefach komfortu” (coż za coaching, fuj), dajmy naszym mózgom czasem pożywkę z czegoś innego niż normalnie. Możliwe, że nawet teksty kobiet w CDA przestaną Ci przeszkadzać,



drogi Jacku (tak, to możliwe!). Powiem inaczej niż wszyscy - CDA, zmieniajcie się!

Dzik Marczał

Mr Jedi: W życiu jest tylko jedna pewna rzecz - zmiany, więc masz tu pewniaka.

9kier: Teksty kobiet w piśmie w XXI wieku? Obrzydliwe, kto to w ogóle wymyślił?!

WSPOMNIENIA MŁODOŚCI

✉ Tak tytułem wstępu u mnie prócz kupki wstydu gier rośnie też kupka czasopism i książek. W czasie minionych wakacji udało się trochę nadrobić ale i tak np. po nr 09/2021 (324)



NOWOŚĆ!

ZAPARCIO-OFF!

- DZIAŁA TEŻ NA KUPKI WSTYDU!



sięgnąłem dopiero początkiem września. Swoją drogą bardzo fajna okładka. Przypomnieliście mi w tym numerze o moim pierwszym komputerze czyli ZX81! Sam już zapomniałem, że miałem to чудо. Dostałem tą maszynkę od kolegi po tym jak u niego w domu pojawiło się Atari 65XL. On sam ZX81 dostał wcześniej od wujka z Niemiec.

Nie było mnie stać na ZX81, ale podziwiałem go w komisie we wczesnych latach 80., gdzie leżał przez dobrych kilka miesięcy, z uwagi na zaporową cenę. Może i dobrze, bo potem kupiłem sobie ZX Spectrum, a nie byłoby mnie stać, gdybym wcześniej zainwestował kasę w odczuwalnie gorszego, a niewiele tańszego ZX81, którego musiałbym sprzedać ze sporą stratą.

Mr Jedi: A on (ZX Spectrum) miał takie fajoskie gumowe przyciski, że jak je zbyt entuzjastycznie wcisnąłeś, to przycisk, kurde, pozostawał wciśnięty permanentnie! Magia.

Była na nim jakaś gra (a może gry?), która jednak nie porwała zresztą jak i sam sprzęt. Niebawem staliśmy się wraz z bratem szczęśliwymi posiadaczami używanej gry telewizyjnej (kto to jeszcze pamięta?) czyli protoplasty późniejszych konsol. Był tenis (bez

bramek), hokej (z bramkami), squash i coś tam jeszcze.

Ameprod TVG-10 stworzony przez firmę polonijną. Wiem, znam, też miałem i miło ją wspominam. Graliśmy z bratem głównie w klasycznego Ponga – dwie paletki i odbijany nimi piksel – zresztą wszystkie gry w Ameprodzie były jej wariantami. Ile było radości i emocji...

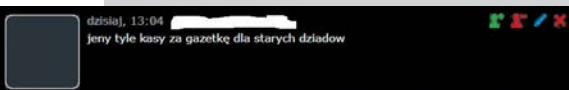
Mr Jedi: Hehe, jak se raz z kuzynami i sąsiadem podłączyliśmy to чудо do kultowego rosyjskiego telewizora kolorowego marki Rubin (aka Firestarter, okolice 1984 roku), to potem był problem z przywróceniem go do stanu używalności. No, dym był i tyle. ;P Toż to była technologiczna epoka fantasy!

9kier: Ostatnio po raz pierwszy wyguglowałam konsolkę, którą miałam za dzieciaka – nazywali się ją z młodszym bratem „gierką” – i wydaje mi się, że to było Atari 2600. Albo coś bardzo podobnego.

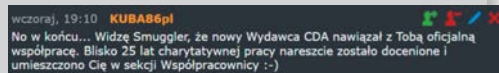
Sterowało się pokrętłami, grafika była więcej niż uboga ale za to jaka grywalność! Ileż emocji i radości dały nam te kreski i kwadratowa piłka na ekranie. Siłą rzeczy ZX81 wylądowało w szafie. Patrząc na ceny na eBayu muszę podskoczyć do rodziców i zerknąć na strychu czy jeszcze tam jest ;). (...) Dziękuję, że mogłem dzięki Wam przypomnieć sobie początki mojej przygody z grami komputerowymi, która trwa do dziś.

Mr Jedi: Swoją chłop! Widzę, że walczyliśmy na tych samych frontach. ;P

Zmiany wyszły Wam na dobre. Jest powiew świeżości. O ile wcześniej kupowałem CDA sporadycznie tak teraz regularnie. Wziąłem nawet udział w zrzutce.



• A o co chodzi z tym wpisem poniżej? Cóż, w końcu trafiłem do stopki redakcyjnej. Jak to mówią, lepiej późno niż wcale.



na przełomie wieków. Zapraszam(y) na Nową, Lepszą, Ładniejszą i Nowocześniejszą stronę WWW.

ALTERNATYWKI

✉ Strzał w dziesiątkę z tymi alternatywnymi okładkami - moja prenumerata kończyła się właśnie z ostatnim numerem i wahałem się czy wiązać się z Wami na kolejny rok. Ale okładka tak fajnie wpasowała się w naszą lodówkową ściankę, że teraz tylko czekam na kolejną :D.

Rogo

Wyjaśniam, że prenumeratę wraz z aktualnym numerem CDA dostają teraz wydruk alternatywnej (czyli przymierzanej, ale ostatecznie odrzuconej) okładki poprzedniego wydania w skali 1:1.

NA LISTY ODPOWIADAŁ TERCET
W SKŁADZIE (MEBLOWYM): SMUGGLER,
MR JEDI, 9KIER.
ZILUSTROWAŁ MAREK LENC.
KONIEC I BENC!

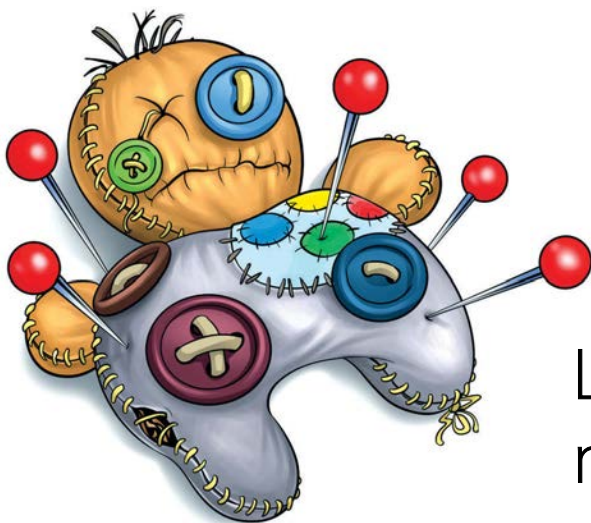
POWRÓT DO PRZESZŁOŚCI

✉ Jestem 13 latkiem który lubi czytać wasz magazyn, lubię gry z lat 90tych i 2000cznych. Raz w waszym magazynie zobaczyłem Symulator Lat 90-tych, którego teraz w żadnym numerze jaki posiadam nie mogę znaleźć. Wiecie może o jaką grę może chodzić?

Fan of Gorillaz

Hmmm... Chcesz powrotu do lat 90? Zajrzyj na naszą stronę WWW! A nie, już na to za późno! Jakbyście nie wiedzieli, nasz serwis internetowy już nie wygląda, jakby zaprojektowano go





Szpile

Lobby szyderców, czyli niepoprawnie o branży gier

W GTA Online, na brazylijskim serwerze roleplayowym, można zaszczepić swe postacie na COVID-19 – w ramach akcji zorganizowanej przez Pfizer Brasil. No nie wiem, uprzedzam, że zaszczepienie postaci zmieni jej kod i sprawi, że będzie kontrolowana przez chip w komputerze lub konsoli. Poza tym kto zagwarantuje, że po takim zastrzyku za parę lat nie zmieni się w Pikachu? Czy były prowadzone jakieś badania dotyczące takich szczepień, ja się pytam?! Wyłączcie komputery, wyłączcie myślenie!!!

Battlefield 2042, mający (gdy to piszę) zaledwie 26% pozytywnych recenzji na Steamie, sprzedaje się jak ciepłe bułeczki. Więc jeśli zapytacie mnie kiedyś, czemu gry AAA coraz częściej są w dniu premiery zabiegane po uszy i niegrywalne, odpowiem tylko, gracze graczym zgotowali ten los.

Tylko tak sobie wspomnę, że budżet Star Citizen'a przekroczył właśnie 400 mln dolarów. Dodam też, że gra powstaje od dziesięciu lat i ciągle jest w stanie alfa. Puenty nie będzie, bo po prostu brak mi już słów... Zatem czekam spokojnie na przebicie granicy 500 milionów! I gotów jestem się założyć, że za te dwadzieścia lat gra będzie nadal tak samo rozgrzebana jak dziś. Cóż, w sumie to gracze (i ich pieniądze) doprowadzili do sytuacji, w której finansowo dużo bardziej opłacalne jest tworzenie gry niż jej stworzenie.

Szef Activision Blizzard, Bobby Kotick, poprosił zarząd o obcięcie mu pensji do przewidzianego

prawem minimum (które na jego stanowisku wynosi 62 500 dolarów rocznie), zrezygnował też z wszelkich premii. Do poprzednich zarobków powróci, gdy Activision upora się z nagłościami w ostatnich miesiącach przypadkami dyskryminacji, mobbingu czy molestowania. Pewnie będzie mu ciężko, ale że w zeszłym roku na samych premiach zarobił ponad 150 milionów dolarów, to jakoś, biedaczysko, dotrwa do lepszych czasów, oszczędzając, na czym się da. Podobno już zredukował liczbę oliwek w sałatce, którą mu podają w jego prywatnym odrzutowcu.

No właśnie, bo wedle bardzo wiarygodnych źródeł – Wall Street Journal – Bobby Kotick miał wyciszać rozmaite afery w Activision, m.in. związane z molestowaniem seksualnym. Podobno też groził swojej byłej asystentce śmiercią. Grupa około kilkuset pracowników Activision żąda jego odejścia, ale na razie członkowie zarządu mają to gdzieś. Nie dziwię się im, bo gdzie znajdą równie taniego prezesa firmy? (Patrz wyżej). Ale los Koticka zdaje się przesądzony, sądząc po tym, że do krytyki sytuacji w Activision dołączyła ostatnio m.in. wierzuszka Nintendo, PlayStation i Xboksa. Swoją drogą, jest to jakiś chichot historii – jeśli dobrze pamiętam, Activision powstało przecież jako firma stworzona przez ludzi, którzy odeszli z Atari, bo nie podobały im się warunki pracy i sposób traktowania pracowników...

Remaster trylogii GTA można podsumować tak: tragiczna optymalizacja, masa bugów i glitchy,

problemy z grafiką (modele postaci!) oraz niespójna wizja stylistyczna. A to wszystko za jedyne 270 zł, bez zgodności z istniejącymi modami i możliwości kupna pierwowzorów. Plus problemy z launcherem gratis. Co przełożyło się na średnią ocen graczy na Metacriticu – obecnie poniżej 1/10. Co by nie mówić, Rockstar potrafił zaskoczyć odbiorców przekonanych, że po Warcrafcie III: Reforged nie da się już bardziej schrząnąć remastera megahitu.

YouTube usunął licznik łapek w dół przy filmach – żeby „chronić autorów przed hejtem”... mimo że autorzy i tak widzą liczbę negatywnych reakcji w swoim panelu (ukryta jest tylko dla widzów). Nieoficjalnie dowcipkuje się, że to przez bardzo niskie wyniki cyklu „YouTube Rewind” (edycja z 2018 ma prawie dwa miliony łapek w dół i jest najbardziej nienawidzonym filmem na całej platformie), ale bardziej sensowne wydaje się inne wytłumaczenie: większy potencjał dla reklamodawców mają filmy bez łapek w dół. Jak to było? „Krytyka tak, ale krytykanctwo nie, nie przesadzajmy z tą krytyką, towarzysze”. Cóż, za taką zagrywkę daję YouTube'owi łapkę w dół, czyli – oczywiście – hejtuje.

W Muzeum Porażki w Minneapolis w Stanach Zjednoczonych jednym z eksponatów jest... Cyberpunk 2077. Zaraz obok No Man's Sky. Ta druga gra po roku doczekała się ogromnej aktualizacji, a dzisiaj jest całkiem dobra. Ta pierwsza po blisko roku doczekała się nowej „mapy drogowej”, z której niewie-

le wynika. Ale nie będą nas Brytyjczycy uczyć w obcych językach, jak swoje gry poprawiać!

Myśleliście już o prezentach (dla siebie...) pod choinkę? Może szarpnięcie się na dostępne na stronie Warhammer Community świeczki zapachowe, inspirowane uniwersum Warhammera 40,000? Nic tak nie tworzy świątecznej atmosfery jak zapach napalmu o poranku albo woń space marine'a po dobie ciężkich walk w pełnym pancerzu!

Firma Marka Zuckerberga zmieniła nazwę na Meta. Myślę, że jest bardzo trafiona, biorąc pod uwagę ilość zbieranych metadanych o użytkowniku. No i Facebook uzależnia... [Smg]



Microsoft i Gucci podjęły współpracę i wyprodukowały limitowaną – do 100 egzemplarzy – edycję Xboksa Series X. W zestawie znalazły się specjalnie zaprojektowane kontrolery oraz walizka na konsolę. Cena? 10 tysięcy dolarów. Z politowaniem wruszam ramionami, patrząc na mój limitowany do stu milionów egzemplarzy komputer marki Squaduck renomowanej firmy Noname z Tajwanu.



Wesołych Świąt!



www.jbl.pl

QUANTUM ONE

Przewodowy, wokółuszny, profesjonalny zestaw słuchawkowy USB do gier z ulepszonym śledzeniem ruchu głowy JBL QuantumSPHERE 360°. Bezproblemowa kompatybilność ze wszystkimi platformami do gier. JBL QuantumENGINE do zarządzania zestawem słuchawkowym.



QUANTUM100

Przewodowy wokółuszny zestaw słuchawkowy do gier z odchylanym mikrofonem. JBL QuantumSOUND Signature, lekka konstrukcja, piankowe wkładki z pamięcią kształtu. Zgodność ze wszystkimi platformami do gier.



PARTYBOX110

Przenośny głośnik imprezowy z wbudowanym oświetleniem, o konstrukcji odpornej na zachłapanie (IPX4). Do 12 godz. odtwarzania. Gniazda na mikrofon i gitarę. Potężne brzmienie JBL Original Pro.



BAR 2.0 ALL-IN-ONE

Kompaktowy soundbar dwukanałowy. Potężne brzmienie, głębokie basy i dźwięk przestrzenny JBL.



RALPH
FIENNES

GEMMA
ARTERTON

RHYS
IFANS

HARRIS
DICKINSON

oraz DJIMON
HOUNSOU



King's Man

PIERWSZA MISJA



W KINACH



© 2021 20th Century Studios. All Rights Reserved.